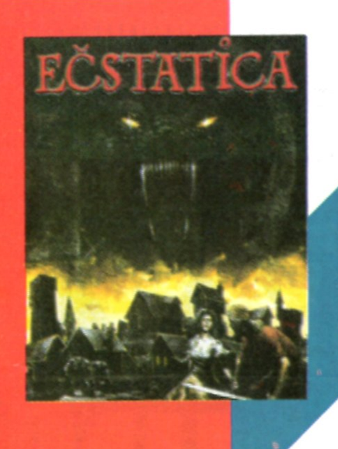

Dark Sun
Hechizos y magia en un increíble juego de rol.
Pinta cuentos: Un mundo de colores para los más pequeños.
PC Juegos
Argentina $4.50 Uruguay $17
Año V, N° 32
BENEATH A STEEL SKY
BAJO UN CIELO DE ACERO
Robert Foster,
un inocente forastero,
debe enfrentarse
a su destino.
JUMP RAVEN:
Nueva York fue tomada por los skinheads y los cyberpunks; recuperarla es nuestra misión.
TRUCO:
A cantar "truco" y quiero vale cuatro con un arcade bien argentino.
A High-intensity 3D Free-for-all Through a Twisted Future
JumpRaven
Con este ejemplar, reclamá gratis un diskette con el juego ONE MUST FALL







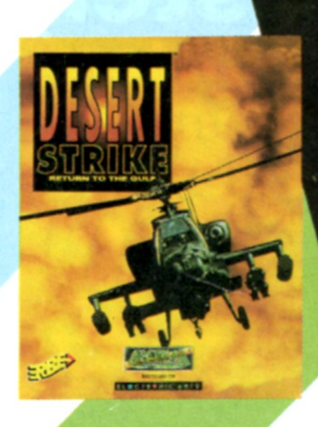




LA PIRATERIA ES DELITO







ORIGIN® Presents ...

WING COMMANDER III

THE INTERACTIVE MOVIE

AN ORIGIN PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH ELECTRONIC ARTS® "WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER"™

STARRING MARK HAMILL, JOHN RHYS-DAVIES, GINGER LYNN ALLEN AND MALCOLM McDOWELL

PRODUCED AND DIRECTED BY CHRIS ROBERTS AND FRANK SAVAGE · ASSOCIATE PRODUCER PREM KRISHNAN

MUSICAL SCORE COMPOSED BY GEORGE OLDZIEY · ART DIRECTOR CHRIS DOUGLAS · POST PRODUCTION SUPERVISION ADAM FOSHKO

Product Information Number 201

ADATTO & RACEDO





VERSIÓN IBM-CD ROM

Magic Carpet



Software de entretenimiento en Castellano
San José 525 (1076) Tel.: 381-0256 / 382-8621
Fax: 381-5562 Buenos Aires - Argentina
Súmese a nuestra red de distribuidores



EMPRESA EDITORA
MP EDICIONES S.A.

DIRECTOR GENERAL
MIGUEL IGLESIAS

DIRECTOR EDITORIAL
ING. ALEJANDRO BOJMAN

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
ROBERTO SCHAPOSCHNIK

DIRECTOR DE DISTRIBUCION
MARTIN VAZQUEZ

DIRECTOR EJECUTIVO
EMILIO URRUTY

COORDINADOR EDITORIAL
GUSTAVO PARDIÑAS



DIRECTOR
SERGIO CLAUDIO MICHINI

REDACCION
CESAR SCALERANDI

COLABORADORES
ADRIAN ELLIS
ANDRES COGNI
DIEGO MARTINEZ
EDUARDO CRAVIOTTO
HECTOR MAHMOUD
HUGO FERNANDEZ
MARCELO DAMONTE
MARIANO GRASSO
MARTIN RODRIGUEZ
PABLO VINOKUR
SEBASTIAN RIOS

JEFA DE ARTE
ALEJANDRA DE LUCA

DIAGRAMACION
FABIANA BARREIRO

ARMADO
GUILLERMO RODRIGUEZ
JULIO JIMENEZ

DIAGRAMACION PUBLICITARIA
EDUARDO LANFRANCHI
NORA ANDREA GHIRLANDA

JEFE DE PUBLICIDAD
SANDRO BREHM

ASESOR LEGAL
DR. MARCELO CASANOVAS

DISTRIBUIDORES
Capital: Distribuidora Cancellaro S.R.L. Virrey del Pino 2639 5ºA Interior: D.I.S.A. Pte. Luis Sáenz Peña 1836. Uruguay: Emilio Martínez, Cerrito 701 (Montevideo) y Espert S.R.L. (interior). Representantes comerciales en USA: M&T; en Europa: Marcelo Montagna.

PC JUEGOS es una publicación mensual de MP Ediciones S.A. Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884, fax 954-1791. Registro de la propiedad intelectual Nº 352977. Impreso en I.P.E.S.A. Febrero 1995.

EDITORIAL

Hace algunos años, el hombre se entretenía solamente yendo al cine o al teatro, podía ir a la cancha y hasta, quizás, miraba televisión hasta las doce de la noche. Era habitual encontrarse con amigos e ir al bar a charlar o a "cambiar el mundo". Pero ni se imaginaba por aquel entonces lo que sucedería cuando los genios de la electrónica inventaran la computadora hogareña.

Gente de IBM, Commodore, MSX y hasta el mismo Clive Sinclair fueron, indudablemente, quienes marcaron para siempre este cambio que aún no se detiene.

Entonces, comenzamos a justificar las llegadas tarde al trabajo con frases como esta: "sabe señor jefe, tuve que ayudar a un amigo que tenía un problema terrible, usted no sabe las que pasó mi pobre amigo Larry Laffer"; o bien "el aeropuerto estaba inoperable y tuve que cambiar de ruta, en la nueva aerolínea Flight Simulator 5.0 sabe como se vuela, ¿no?", o "estuve sacando Lemmings hasta las cinco de la mañana y me quedé dormido".

A esto se le sumaron los gastos. "Sabés querida, voy a tener que comprar el VGA porque no entra ningún juego, el Links por ejemplo, no solo usa VGA, sino que usa SuperVGA, pero no es para mí, sino para los chicos, son tan felices con la computadora"; a lo que nuestras esposas nos respondían: "¿para los chicos, si a ellos no les gusta jugar al golf?"

Pero al poco tiempo ella venía y nos decía "¿sabés? fui a buscar al nene a lo de Carlitos y ellos tienen VGA y era hermoso como se veía el Zool... ¿cuánto sale el monitor que le querés comprar a los chicos?" Y al poco tiempo se compraba el famoso monitor, poco tiempo en realidad significa antes de que llegara el fin de semana. Así, el diálogo cambiaba. "Má y Pá, nos vamos a jugar a la pelota, porque ustedes entre el Links y el Zool, no me dejan usar la computadora."

Así es como mutábamos nuestra máquina desde las XTs hasta convertirlas en una 486 de última tecnología, agregando plaquetas de sonido, discos rígidos cada vez más grandes que nunca alcanzaban, porque siempre borrábamos algo para poder usarlos. Y cuando llegábamos a tener una máquina que cumplía con todos los requerimientos, ¡zaz! los mejores programas empezaron a salir en CD-ROM. Y bueno, un esfuerzo más y comprábamos el reproductor de CD-ROMs.

Pero la historia no termina aquí. Inmediatamente, percibíamos que estábamos equivocados; cuando compramos el 7th Guest, al abrirlo...¡oh no!... comenzamos de nuevo, dos CDs. Y que no nos asombre si mañana cuando compremos el Phantasmagoria (de Sierra On Line) abramos la caja y encontremos tres CDs (sí, leyeron bien "tres").

Todo avanza y crece y, lo que es mejor, es más barato. Afortunadamente, está al alcance de más gente.

Todo este relato medio en broma y medio en serio nos lleva a reflexionar que siempre habrá computadoras más rápidas y extensiones para mejorar nuestro equipo, pero tampoco hay que desesperarse, son sólo máquinas. Este... bueno los dejo hasta el mes que viene, porque voy a averiguar cuánto cuestan los Pentium, claro para saber nada más ¿no?

Sergio Claudio Michini

SUMARIO

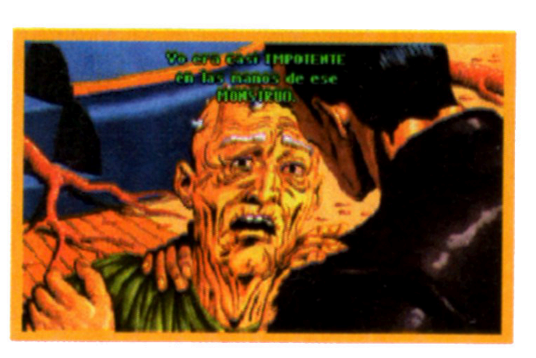




Kyrandia Book Three (pág. 5) y Voyeur (pág. 8)



Pagan: Ultima VIII (pág. 49)



Beneath a Steel Sky (pág. 24)

LOS MEJORES JUEGOS PARA PC

ARISOFT

TODOS LOS JUEGOS ORIGINALES EN CD-ROM Y DISKETTES AL MEJOR PRECIO

LA MAYOR VARIEDAD Y STOCK EN TITULOS DE TODOS LOS ESTILOS

TODOS ESTOS JUEGOS SON EN CD

NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS



WING COMMANDER 3
Con este juego Origin a redefinido para siempre el juego de PC (Pc Gammer Magazine) El mas grande el mejor de todos (Pc Review) Este es el juego mas grande nunca visto (Strategy Plus) Impresionantes graficos totalmente digitalizados, excelente animacion, participan famosos actores IMPERDIBLE !!! SON 4 CDs



CYBERIA
Entre en el futuro de los juegos de PC, un mundo totalmente virtual de terrorismo, sabotaje y combate con los graficos en 3D jamas vistos.

SOLICITE DEMOSTRACION

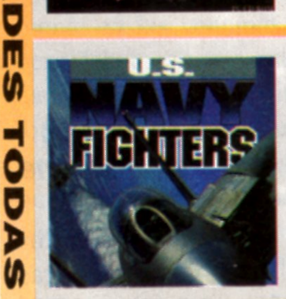
CREATURE SHOCK
En el año 2023 la tierra esta en peligro. Tu tienes como mision buscar nuevos mundos. La nave se pierde y es invadida por alienigenas, tu objetivo es buscar al enemigo y destruirlo. El juego combina simulacion de vuelo espacial y accion con gran cantidad de partes del estilo DOOM pero muy superior. Graficos totalmente en 3D Super Vga 1024 X 768 en alta velocidad. (Son 2 CDs)



HELL Cyber.Thriller
Sensacional Thriller protagonizado por famosos actores de hollywood (Dennis Hopper, Stephanie Seymour, Grace Jones, Geofrey Holder) aventura al nivel cinematografico de suspenso terror y misterio en unos graficos en 3D increibles.



RELENTLESS
Espectacular arcade con partes de aventura grafica, totalmente en castellano, realizado por los creadores de Alone in the dark.Todo en Super Vga 1024 x 768 impresionates movimientos y audio digital. El principal objetivo del juego es salvar a tu civilizacion del un cientifico loco y maldito, el Doctor FunFrock que quiere arruinar a tu gente.



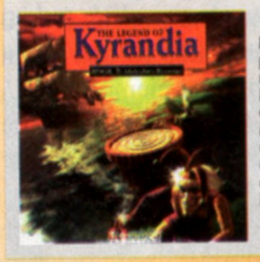
US NAVY FIGHTERS
Sensacional simulador de vuelo los graficos de los paisajes son digitalizados, varios tipo de aviones, tiene un creador de misiones para que usted haga sus propias campañas. Mas de 50 misiones hechas. Este juego soporta graficos de 1024 x 768, posee 4 tracks de audio digital. El mejor simulador de vuelo existente (Pc Review)



KING'S QUEST 7
Del talento creativo de la mejor creadora de juego de aventuras (Roberta Williams) llega el septimo capitulo de este gran juego. Deberas liberar del malvado hechizo al la princesa rosela. Te encontraras con los mejores graficos en 3D y super vga y el mejor juego realizados por Sierra hasta el momento.



CYBERWAR
Espectacular arcade, esta es la segunda parte de LAWMOWER MAN, Esta version es SUPER VGA en 256 colores es totalmente superior a la version anterior. Un mundo virtual totalmente tridimensional 1800 megas de juego. un compac entero de audio digital complementan un juegazo.



KYRANDIA 3
La mejor aventura realizada por Westwood hasta el momento. Esta es la tercer parte de este juegazo, graficos inteligentes en 3D con un excelente argumento en el que Malcolm tiene que realizar su venganza. Imperdible Juego.



WAR CRAFT
Un mundo mistico donde los ORCS y los nobles humanos luchas por la supervivencia y la dominacion con un ingenioso arsenal de armas y poderes magicos, estas dos fuerzas chocan en una guerra de armas, inteligencia y estrategia. Si te gusta DUNE 2, Civilization o Sim City no te podes perder esta obra de arte (JUEGAZO !!)



DRAGON LORE
Unos de los mejores RPG que ofrece un entorno de realidad unico (PC PLAYERS) La mejor aventura grafica que debe tener todo usuario de pc (Pc POWER MAGAZINE) Espectacular pantallas en 3D excelente vistas de camaras. Sensacionales efectos atmosfericos Imperdible SON 2 CDs



PARLOR GAMES
Excelente interactivo para adultos, totalmente digitalizado. Soporta graficos del 1024 X 768 y el audio es totalmente digital. Mas de 150 titulos reales para adultos.

ACEPTAMOS PAGOS CON TARJETA

ESTAS SON ALGUNAS NOVEDADES (TODOS ORIGINALES)

PGA TOUR GOLF 486	Consult.	MEGARACE Castellano	33.99 $	KNIGHTS OF XENTAR	Consult.
ARMORED FIST	Consult.	PANZER GENERAL	44.99 $	BACKROAD RACERS	35.99 $
FIGHTER WING	Consult.	MICROCOSM	27.99 $	LAWNMOWER MAN	29.99 $
UNDER A KILLING MOON	101.99 $	ENCICLOMEDIA Castellano	48.99 $	DAWN PATROL	Consult.
FLASH TRAFFIC	Consult.	CYCLONES	49.99 $	JUTLAND	30.99 $
INFERNO	Consult.	VOYEUR	Consult.	LION KING Act,Center	Consul.
VORTEX (3 CDs)	Consult.	DEATH GATE	Consult.	RISE OF THE ROBOTS	Consult.
NOCTROPOLIS	Consult.	HAMMER OF THE GODS	Consult.	COMANCHE CD	49.99 $
NASCAR RACING	Consult.	SYSTEM SHOCK	Consult.	CICA WINDOWS 95	23.99 $
CYCLEMANIA	Consult.	ULTIMATE FOOTBALL	Consult.	MAGIC CARPET	Consult.

CLUB CD-ROM

VISITE NUESTRO LOCAL, DONDE TENEMOS LA MEJOR EXHIBICION DE CD'S Y DATOS PARA SU MEJOR COMPRA

CD-ROM CLUB - ALQUILER SEMANAL DE CD'S

SARMIENTO 2946
1 Cuadra de Estacion Once
Lunes a Sabado 10 A 20 Hs

ACERQUESE Y COMPROBARA QUE LA MEJOR ATENCION, CALIDAD Y PRECIO Esta en ARISOFT
TEL/FAX 87-6291

ENVIOS AL INTERIOR EN EL ACTO - DESCUENTOS AL GREMIO

novedades





KING QUEST VII
de Sierra On Line

En la historia de los juegos de aventuras muchos son los que pertenecen a una serie, pero muy pocos los que llegan a tener tantos en una misma sucesión, como por ejemplo los *Ultima* o *King Quest.* Y en esta oportunidad vamos a referirnos a este último.

De la mano de la genial creadora **Roberta Williams**, llega la séptima parte de esta famosa aventura medieval, en donde se reviven pasajes de cuentos ya conocidos o se desarrolla una nueva aventura.

El juego consta de seis capítulos en los cuales conoceremos distintos personajes y en donde debemos resolver todos los problemas que se nos presentan. Nuestra misión es la de recorrer distintos lugares del reino y luchar contra la malvada magia de los hechiceros para volver las cosas a su sitio y a las personas a su forma original.

Esta aventura deja de lado el tradicional entorno gráfico al cual nos tenía acostumbrados la gente de Sierra On Line, para ingresar en un dibujo animado interactivo.

Este producto es de alta calidad y como posee muchísimos megas de imágenes y sonido se presenta en versión CD-ROM. Como es lógico, ya que no queda otra solución, en los próximos días todos los juegos nos llegarán en este formato.

Por otra parte, el *King Quest VII* corre solamente en Windows. Suponemos que esto se debe a que Microsoft saca al mercado la versión nueva de Windows 95 y el querido y rápido DOS quedará en desuso. Pero no hay que hacer conjeturas, ya que sus realizadores saben de los problemas de lentitud. Por ello, salió el programa WIN-G que nos permite jugar en una ventana de Windows con la misma velocidad que en DOS. Nosotros esperamos que sea así.



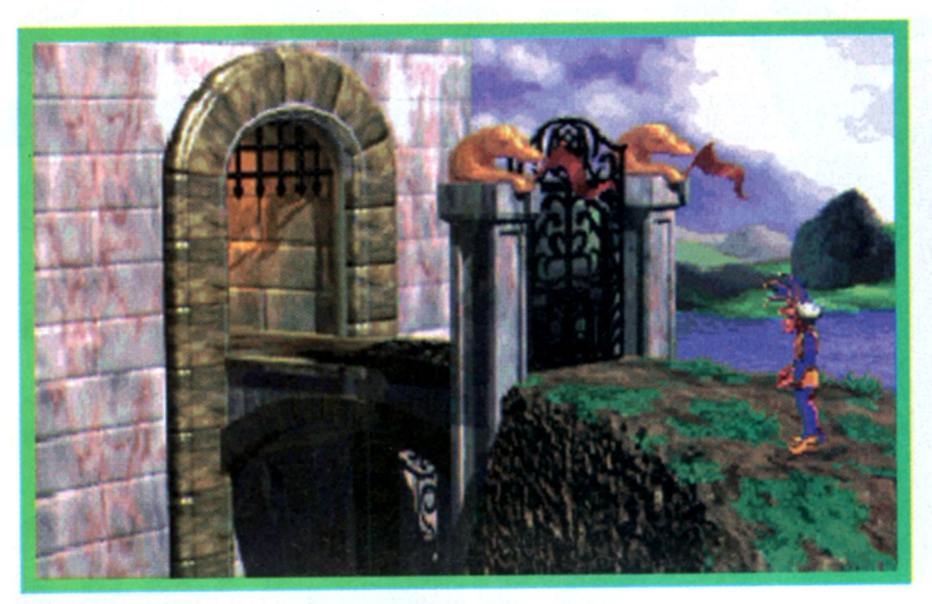


King Quest VII.



KYRANDIA BOOK THREE: MALCOM´S REVENGE
de Westwood Studio

Luego de las dos primeras aventuras, regresa a nuestra pantalla el malvado **Malcom** para vengarse de los que lo convirtieron en piedra.



Kyrandia Book Three: Malcom's Revenge.

Con su estilo característico y un esmerado refinamiento gráfico, volvemos a vivir las historias de la legendaria tierra de Kyrandia que, como todos saben, es una pequeña isla en el mundo de la fantasía.

Esta secuela presenta una variante: los gráficos están realizados en 3D y debidamente renderizados, dejando atrás las simpáticas y agradables figuras de dibujos animados de las dos versiones anteriores. El uso de este tipo de imágenes es acertado debido a que se obtiene la textura real de los objetos.

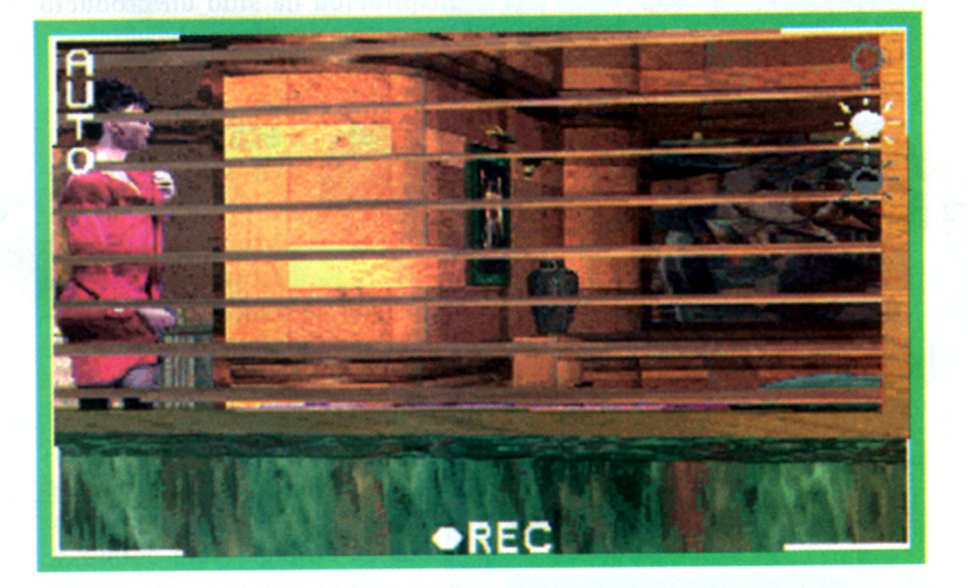
En el transcurso de esta nueva aventura deberemos realizar todas las maldades posibles. El final, según adelantan sus productores, es toda una sorpresa.



VOYEUR
de Interplay

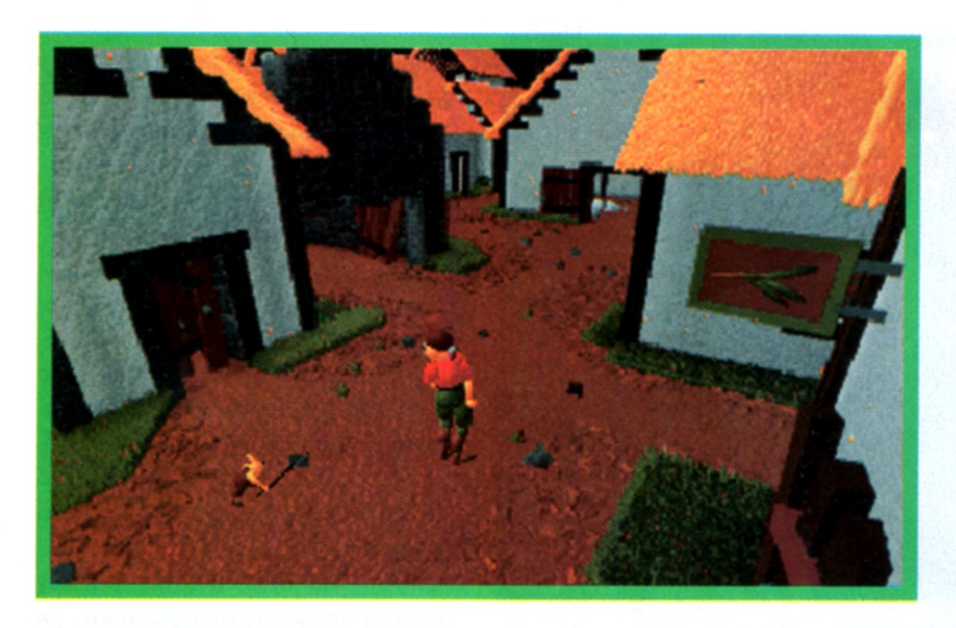
Esta aventura adulta interactiva cuenta con la actuación de **Robert Culp** y **Grace Zabrinskie**. La idea central se basa en que nosotros, como protagonistas, veamos a través de la ventana de nuestra mansión, cómo se desarrolla un crimen intrigante y erótico frente a nuestros ojos. Da la casualidad que vivimos enfrente del candidato a presidente de los Estados Unidos, y nosotros, con nuestra cámara de video, seguiremos indiscretamente todas las instancias, peleas y romances, que se desarrollan en su aparente apacible hogar.

El juego se desarrolla íntegramente en las ventanas de enfrente, pero debemos tener muchísimo cuidado, ya que hay alguien que sabe lo que nosotros hacemos, o bien a quién le mandamos los videos porque hay gente muy peligrosa que podría hacernos mucho daño. Pero si decidimos llamar a la policía debemos estar muy seguros y tener pruebas de lo que denunciamos, ya que en caso contrario podemos ter-





Voyeur.







Ecstatica.

minar en la cárcel por estar espiando a los demás.

Los autores de *Voyeur* han abrevado en las tramas de dos obras maestras del suspenso de la historia del cine: *La ventana indiscreta,* de **Alfred Hitchcock**, y *Chinatown,* de **Roman Polansky**. Y el resultado de beber de semejante fuente de inspiración ha sido un producto muy original y bien realizado.



ECSTATICA
de Psygnosis

Mientras la joven **Ecstatica** yace en un estado de trance de coma profundo sus inquietantes sueños se han hecho realidad haciendo estragos en la pacífica aldea de Tirich.

Un viajero solitario pasa casualmente por la desértica aldea y lo que empezó como una simple búsqueda de un lugar para dormir se convierte en una pesadilla sin fin, de muerte y tortura y de posesión demoníaca.

Ecstatica es una aventura gráfica que nos llevará a las tierras del horror y el terror más sórdido. El juego posee un entorno 3D, completamente explorable, técnicas novedosas de animación y gráficos elipsoidales totalmente novedosos.

Nuestra tarea es pelear contra esos demonios que la acosan durante sus pesadillas. Esta es la propuesta de los mismos realizadores del *Alone in the Dark.*



CYBERIA
de Interplay

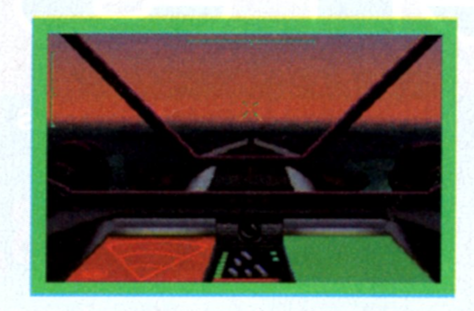
Este juego interactivo está basado en una aventura futurista, en la cual los terroristas son los responsables de la violencia diaria que deben sufrir los habitantes de la Tierra.

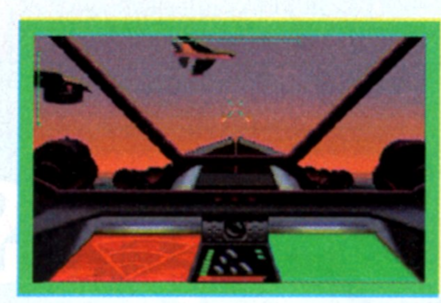
El mundo ha caído bajo el dominio de mentes diabólicas quienes en su afán destructivo no tienen misericordia de las vidas humanas. **Cyberia** es, en realidad, el nombre de una nueva y poderosa arma encontrada en el norte de Asia en el año 2027. Este descubrimiento tal vez marque un cambio en la historia del mundo de esa época.

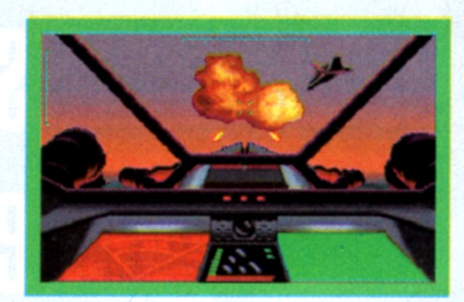
El juego está diseñado íntegramente en 3D y renderizado. Permite también un manejo impresionan-



Cyberia.







Cyberia.

temente fácil del protagonista y se presenta dividido en dos partes: una es la aventura; la otra es un arcade, excelentemente interrelacionado.

METALTECH: EARTH SIEGE
de Dynamix

Este juego es un simulador de combate robótico inspirado en un viejo juego. Pero lo único que tiene que ver con su antecedente es la idea, el argumento y el nombre, porque tanto en su aspecto gráfico y en el desarrollo del arcade propiamente dicho es totalmente novedoso. La historia es tan simple como peligrosa y presenta alternativas altamente adictivas. Debemos guiar a un robot desde su interior y, además, conducir al batallón de estos seres metálicos, para eliminar a los **cybrits**, quienes detentan el poder en la Tierra.

Metaltech posee una definición gráfica admirable y una excelente animación.

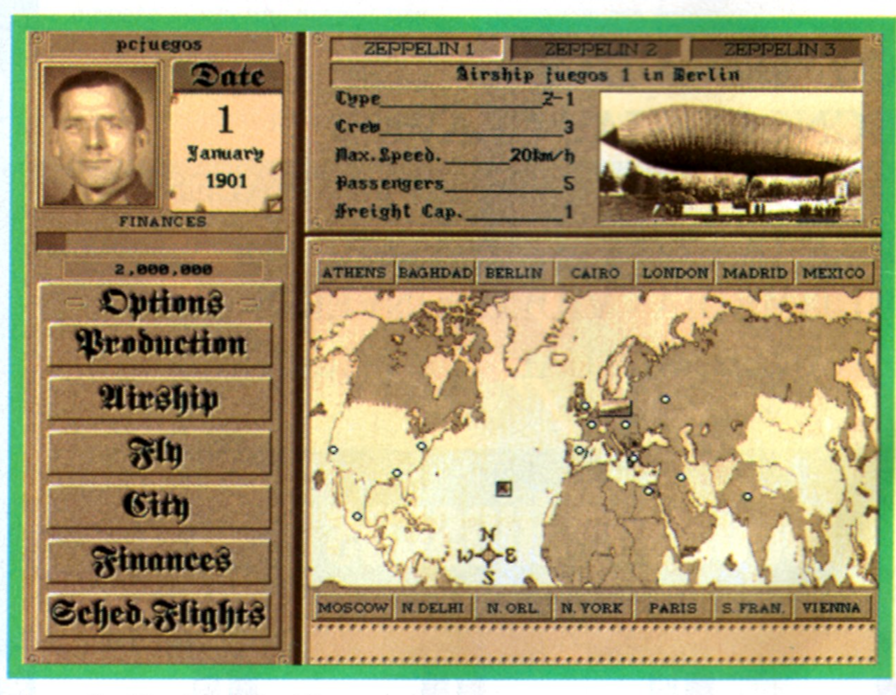
En el desplazamiento del gigante metálico es uno de los ingredientes más sobresalientes de este muy buen juego de la compañía Dynamix que y a nos tenía acostumbrados a excelentes aventuras. Pero, según parece, con este producto tratan de mantener el estilo de sus primeras realizaciones.



ZEPPELIN, GIANTS OF THE SKY
de MicroProse

En el segmento de los juegos y simuladores de vuelo parecía que estaba todo inventado. Pero esto no es así, ya que MicroProse sale al mercado con algo totalmente novedoso. Se trata de un simulador de Zeppelin, sí leyeron bien, ahora po-





Zeppelin Giants of the Sky.

dremos viajar por los cielos del mundo en estos dirigibles inflados con helio. Si alguna vez desearon viajar en este tipo de naves voladoras, pero no las conocen más que por fotos o algún documental, ha llegado la hora de hacerlo. Hay que tener muchísimo cuidado con los gases que inflan al dirigible, ya que son extremadamente explosivos e inflamables y en el pasado han causado muchos accidentes, es por ello que se dejaron de fabricar.

El juego comienza en los primeros días de 1901 y finaliza con la destrucción del Aeropuerto de Frankfurt en 1940, años vergonzosos para la humanidad a causa de la Segunda Guerra Mundial.

El jugador deberá desarrollar la actividad comercial basada en estas naves y lograr el cargo de Pionero de primera Clase. A lo largo de todo el juego se debe lograr una gran cantidad de elementos como publicidad, rapidez, etcétera, para llegar a tener una verdadera empresa pujante y que arroje buenos dividendos. El juego cuenta con una admirable calidad gráfica y un desarrollo muy dinámico.



CYCLEMANIA
de Accolade

Si bien Accolade ingresó en varias oportunidades en los juegos de aventura, su fuerte sin lugar a dudas son los simuladores deportivos. Tal es el caso de *Cyclemania*, un excelente simulador de carreras de motocicletas.

Con escenarios reales y vehículos renderizados, este producto es uno de los simuladores de motos más realistas, no sólo por las imágenes sino también por el sonido que es excelente.

El CD-ROM viene con más de 400 MB de imágenes digitalizadas. La historia es sencilla: debemos participar en carreras aisladas o bien correr en un campeonato.



Cyclemania.

Hacía mucho tiempo que no disfrutábamos de un simulador de motos tan bueno. Si bien exige VESA para los distintos menúes, el juego se desarrolla en VGA común para brindarle una mayor velocidad a los circuitos.

Podemos correr desde un simple arcade, es decir, con cambios automáticos y cualquier moto o bien usarlo como un verdadero simulador real colocando los cambios manualmente. Es muy importante tener mucho cuidado con esto, ya que se puede fundir el motor si no lo hacemos correctamente.

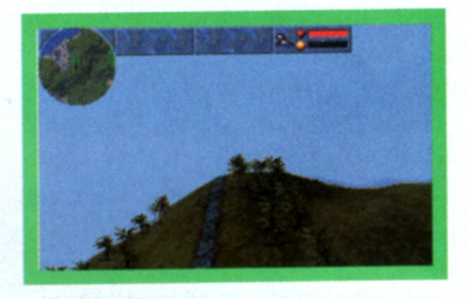
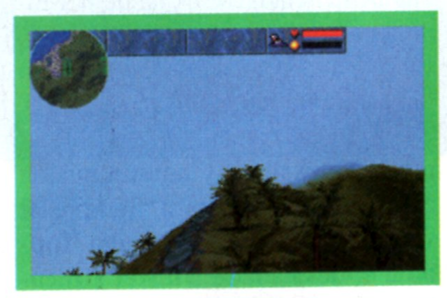
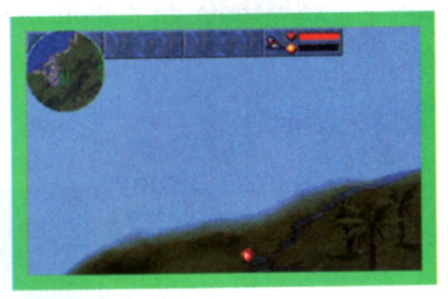
Sólo hay que arrancar la moto, chirriar las gomas y llegar a la meta antes que los demás.



MAGIC CARPET
de Bullfrog

Este arcade es un simulador de alfombra mágica, realizado íntegramente en imágenes en 3D renderizadas y posee un exclusivo sistema de creación de paisajes en tiempo real. Asimismo, puede explorarse íntegramente todo el mapa en donde estamos ubicados.

Posee más de cincuenta misiones

Magic Carpet.

y permite participar hasta ocho jugadores por red o módem.

La idea central es eliminar a todos los enemigos fantásticos, nuestras armas son hechizos y magia, pero fundamentalmente nuestra habilidad en la conducción de la alfombra mágica será lo que realmente logre completar cada una de las misiones.

La propuesta de los creadores del *Syndicate*, parece ser una verdadera opción sumamente original.



NOCTROPOLIS
de Flashpoint Productions, Inc.

Los amantes de las aventuras estamos de parabienes ya que en este nuevo año la gran mayoría de los juegos se desarrollan dentro de este estilo.

Las variantes incluyen desde producciones de dibujos animados e historias para los más jóvenes, hasta juegos de suspenso o con temas muy adultos.

Quizás, el más novedoso sea la nueva fórmula *cyberpunk* (*thriller* de horror+ciencia ficción).

La historia comienza en la ciudad de Darkness, donde todo se torna rojo, rojo sangre y el terror, como una brisa helada, se expande por todos los rincones del lugar.

Sólo un joven héroe, un hombre muy valiente, podrá enfrentarlo.

En el juego nosotros personificamos a **Darksheer** y nuestra misión es la de eliminar para siempre al vampiro **Succubus**, al mago **Tophat**, al despiadado **Master Macabre** y a su ejército de diabólicos aliados.



ALADDIN
de Disney Software

El eterno y deslumbrante reino mágico de Disney siempre tendrá un lugar preparado para los más pequeños, herederos de sus prodigios y fantasías inigualables. En esta oportunidad, desde las mismas tierras del ratón Mickey el pato Donald llega un grupo de entretenidos programas que, gracias a nuestro guía, el genio de la lámpara maravillosa, podremos conocer con lujo de detalle. Los niños, con la ayuda de la princesa **Jasmín**, el genio y el mismo simpático y cómico **Aladdin**, podrán pasar varias horas entretenidos resolviendo problemas de ingenio, coloreando escenas de la película, y resolver rompecabezas y juegos de memoria. Según aseguran los propios programadores, en este paquete integrado no hay lápices a los cuales se les rompa la punta, ni rompecabezas que les falten piezas, ni hojas que se vuelen y por suerte no tienen que levantar todo antes de ir a comer, tan sólo bastará con que apaguen la computadora.





Aladdin.

STREET FIGHTER 2 DELUXE

de Capcom

EN LA VERSION ANTERIOR DEL STREET FIGHTER 2 CUANDO UN LUCHADOR LOGRABA VENCER A TODOS SUS CONTRINCANTES NO OCURRIA NADA ESPECIAL, SOLO APARECIA NUEVAMENTE LA PRESENTACION. EN ESTA NUEVA VERSION DELUXE, CADA LUCHADOR SERA PROTAGONISTA DE UNA ESCENA FINAL ANIMADA, AL ESTILO HISTORIETA, RELACIONADA CON SU VIDA PERSONAL.

Luego de su gran éxito con el Street Fighter 2, que ha obtenido un gran auge primero en los salones de videojuegos, luego en todas las marcas de consolas y finalmente en las computadoras personales, Capcom nos vuelve a sorprender con el Street Fighter 2 Deluxe, una nueva versión que incorpora gráficos muy mejorados, además de nuevos escenarios y luchadores, entre otros detalles.

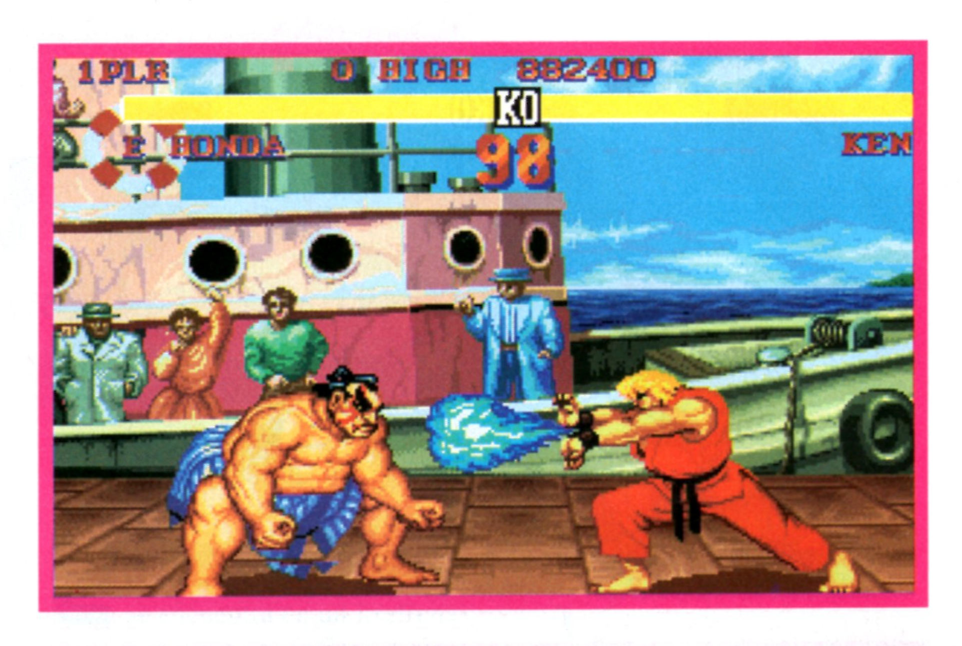
Realmente los gráficos han sido notablemente perfeccionados; ahora poseen una excelente definición y tamaños más grandes y, paradójicamente, los movimientos son ahora mucho más rápidos que antes. Estas mejoras hacen que pelear con el Street Fighter sea mucho más interesante y divertido. También los escenarios y todas las restantes escenas del juego han sido beneficiadas por estas características gráficas. Las mismas poseen una excelente definición.



En la versión anterior del Street Fighter 2 cuando un luchador lograba vencer a todos sus contrincantes no ocurría nada especial, sólo aparecía nuevamente la presentación. En esta nueva versión Deluxe, cada luchador será protagonista de una escena final animada, tipo historieta, relacionada con su vida personal. Las escenas son muy divertidas y le dan un toque de aventura al juego. También se agregaron esce-



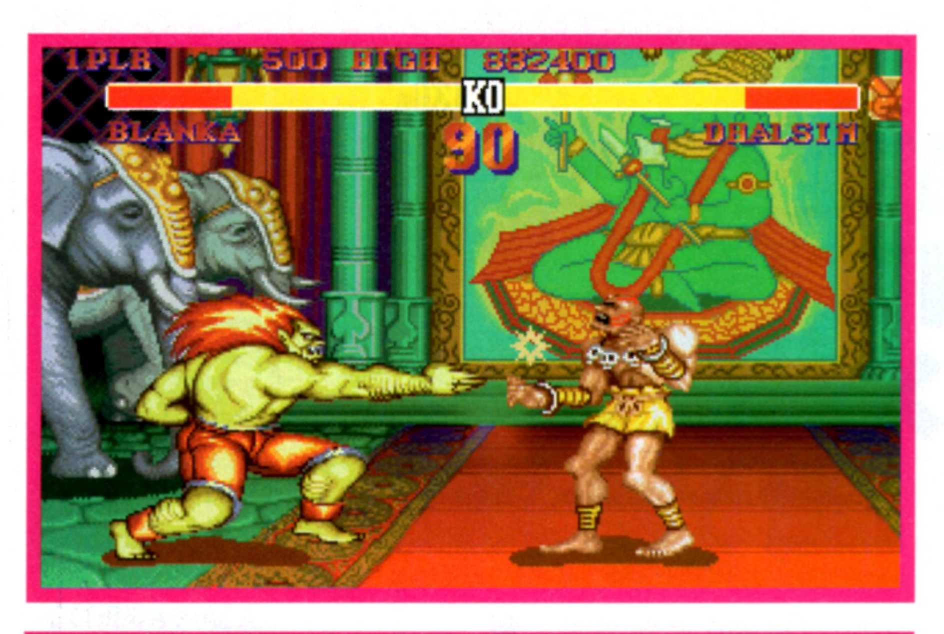
nas especiales en donde nuestro luchador podrá aumentar su puntaje. Dichas escenas son tres: en la primera hay que destruir un automóvil ubicado en un muelle y despojanrlo todas sus piezas. En la segunda, se deben destruir la mayor cantidad de barriles posibles que caen del techo y evitar el contacto con ellos; y por último, destruir una serie de bidones de petróleo apilados unos sobre otros, teniendo cuidado de no incendiarse con los que están encendidos. Otra mejora de esta versión Deluxe es que sólo son necesarias dos teclas para los golpes del luchador, una para los puños y otra para las patadas (en la versión anterior eran 6, tres para cada golpe) además de las cuatro direccionales. Esto simplifica enormemente el control de nuestro luchador por medio del teclado. Además, ahora los luchadores pueden ser controlados mediante un joystick, cosa que antes no era posible debido a que no se podía trasladar el control de las 10 teclas al joystick.





Se pueden realizar los mismos golpes que en la versión anterior, pero cada golpe se ejecuta con una combinación diferente de teclas de golpe con las de direcciones. En cuanto a los golpes secretos de estos peleadores callejeros se accionan por medio de una combinación de teclas y movimientos. Las mismas requieren una pequeña práctica hasta encontrar la sensibilidad con las que se debe accionarlas, como es común en todos los juegos de este género. Una de las opciones del juego nos permite disputar luchas amistosas entre dos jugadores, pudiendo elegir el escenario de la pelea (pulsando 1 se accede a un panel con los correspondientes escenarios originarios de cada luchador). La dificultad, como en la versión anterior, está muy bien equilibrada. Esta varía según la capacidad física de nuestro luchador y el del rival, que podremos disminuir o







aumentar a nuestro gusto. Como curiosidad, si disminuimos la fuerza de nuestro rival al mínimo, no apreciaremos los distintos finales de los luchadores en caso de vencer a todos los rivales.

Esto es una atención del juego para que no disminuyamos la dificultad, así es más difícil llegar al final, y por consiguiente como premio se nos permite disfrutar de dichas finales.

El sonido es el único aspecto negativo que tiene el juego. Si bien posee una agradable banda sonora (solo con plaquetas de sonido) los increíbles efectos sonoros y gritos de los luchadores de la versión anterior brillan por su ausencia.

Para disfrutar de los efectos sonoros de los golpes de los luchadores, debemos pulsar Pausa (P) y ahí quitar la música, pulsando S.

Estas son las características con las que este nuevo Street Fighter nos desafía nuevamente desde el fondo del disco rígido a luchar y demostrarle lo que valemos.

A manera de síntesis, las innovaciones que presenta esta versión Deluxe son las siguientes: presentación animada, mejores gráficos, movimientos más rápidos, las 10 teclas de control se reducen a 6, opción de usar joystick, nuevas fases, situaciones distintas para cada luchador en caso de ganar el torneo, nuevos contrincantes.

Pablo Vinokur
E-mail (MP OnLine!): pvinokur

GOLPES SECRETOS DE LOS LUCHADORES

BLANKA (descarga eléctrica): pulsando repetidamente la tecla de puño.

RYU y KEN (bola de hielo): primero abajo, luego derecha y puño a la vez. (patada giratoria): primero abajo, luego izquierda y patada a la vez.

DHALSIM (bola de fuego): abajo, luego izquierda y puños juntos. (barre): abajo, luego izquierda y patada.

HONDA (serie de brazos): pulsando repetidamente la tecla de puño.

ZANGIEF (giro corporal): pulsando repetidamente la tecla de puño.

CHUN LI (serie de patadas): pulsando repetidamente la tecla de puño.

GUILE (boomerang): abajo, arriba y puño.

HARD REQUERIDO

Sound Blaster
Teclado, mouse
VGA
Imprescindible
RAM 4 MB
X 86 286 o mayor

JUMP RAVEN

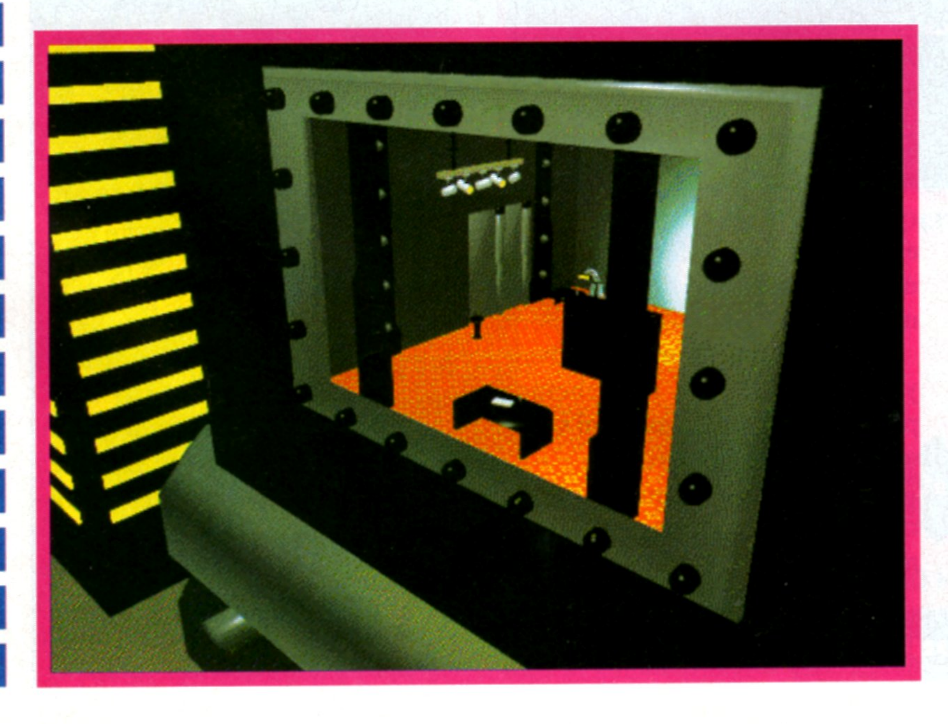
de Paramount Interactive

COMO JUMP RAVEN, EL HEROE DE ESTA AVENTURA, SOBREVOLAREMOS LAS CALLES DE NUEVA YORK PARA DETENER LA EPIDEMIA DE BRUTALIDAD Y EXTERMINIO QUE SE EXTIENDE POR LA TIERRA.

En el mundo futurista que plantea este arcade, América se encuentra en un irrefrenable descenso a los infiernos. Los **skin** y los **neos** son los artífices de este apocalíptico destino. Por esta razón, la tierra americana clama desesperadamente por ayuda, y sólo un oscuro y mesiánico héroe responde al pedido redentor.

Los programadores encargados de la realización de este juego han recreado un futuro que, según lo que algunos creen, es el futuro que nos espera, violento y desolador, deshumanizado y desgarrador, tal como lo describen las mejores películas de este género. Basándose en este desalentador argumento, nos llega *Jump Raven*.



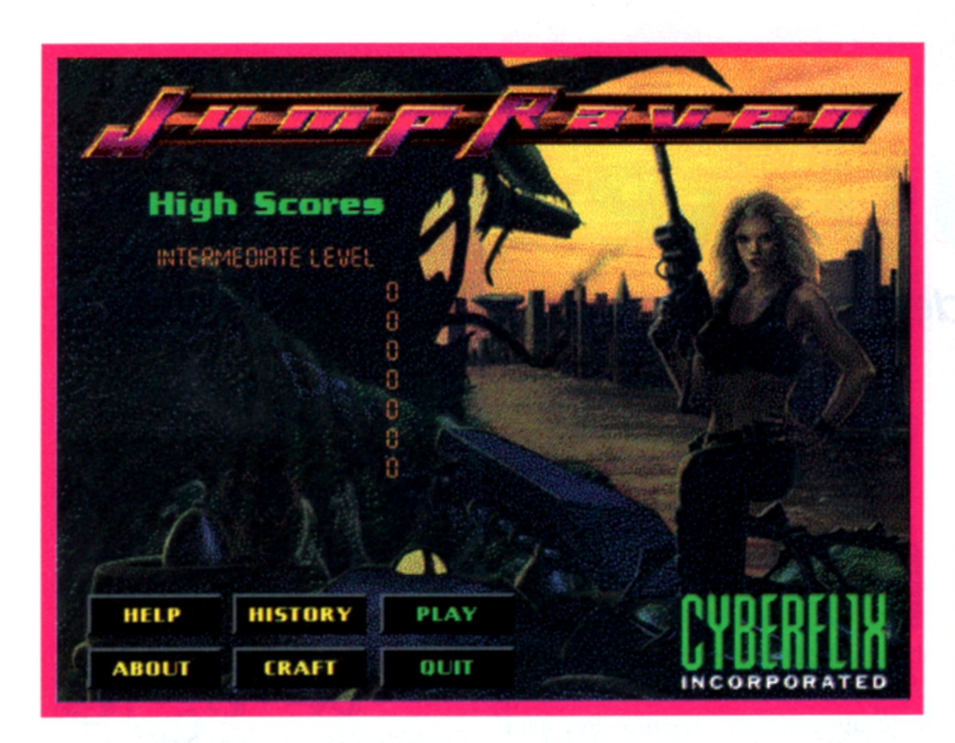


Este mundo del mañana también se encuentra envuelto en una guerra mundial, donde reina el caos, la pobreza, donde se vive en un ambiente feudal, donde los más poderosos se sienten casi seguros, escondidos en sus fortalezas, pero también sin saberlo se encuentran totalmente desprotegidos.

Todos los ciudadanos de Nueva York llevan armas consigo para defenderse de ellos mismos y de los skin y los neos, pero esto no los hace invulnerables; todos corren peligro.

Nadie sabe exactamente en qué callejón o en qué sitio les espera una muerte brutal e ineludible de ese mundo convulsionado.

Nosotros cumpliremos la misión









de un desconocido héroe, el personaje de un piloto renegado llamado **Jump Raven**, quien ha decidido luchar contra los skinheads, únicos sobrevivientes y artífices en parte de la salvaje vida humana. Jump Raven hará todo lo posible para que la Tierra quede a salvo de estos malos muchachos y vuelva a ser un lugar apacible y tranquilo para todos aquellos que deseen habitarla en paz y armonía.

En este arcade podemos optar entre 24 clases diferentes de armas, seis copilotos y doce scores musicales.

Exploraremos un mundo salvaje y violento adonde no debemos perdonarle la vida a nadie ni sentir ningún tipo de compasión.

Si la sentimos, seremos un héroe muerto y no podremos salvar al mundo ni a la humanidad.

Tampoco nuestros enemigos tendrán misericordia, ya que los que antes eran seres humanos se han convertido en máquinas de matar, sin sentimientos ni límites.

Jump Raven debe hacer algo y rápidamente o será demasiado tarde para él y los demás habitantes no sólo de América sino del mundo entero, ya que la epidemia de brutalidad y exterminio amenaza con extenderse por el mundo como una peste.

Las consecuencias de la guerra se hacen sentir en las calles: el caos las ha invadido totalmente, la economía ha sufrido un colapso y,

HARD REQUERIDO

Sound Blaster

Teclado, mouse

VGA

Imprescindible

RAM

8 MB

X 86

386 o mayor

como todos sabemos, un pueblo hambriento es un potencial enemigo realmente peligroso. Este nuevo producto en CD-ROM es una nueva experiencia en arcade e interactividad. Pasaremos el día entero inmersos en el oscuro mundo del futuro, no habrá tiempo para descansar ya que en cada esquina encontraremos enemigos dispuestos a pelear y acabar con nosotros.

Para dirigir nuestros ataques debemos pedir consejo al jefe, quien responderá con mucha dedicación a nuestras preguntas.

Cada uno de los enemigos poseen una característica especial que los diferencia unos de otros, pero todos poseen algo en común: el odio hacia sus congéneres a los cuales matarán con mucho placer y se regocijarán al hacerlo.



Lo único que debemos hacer es mantenernos con vida la mayor parte posible del tiempo; el propósito es no fracasar, y allí radica la importancia de nuestra misión. Si cumplimos con ella habremos salvado al mundo de la aniquilación.

Adrián Ellis
E-mail (MP OnLine!): aellis

ARCADE

PRIVATEER

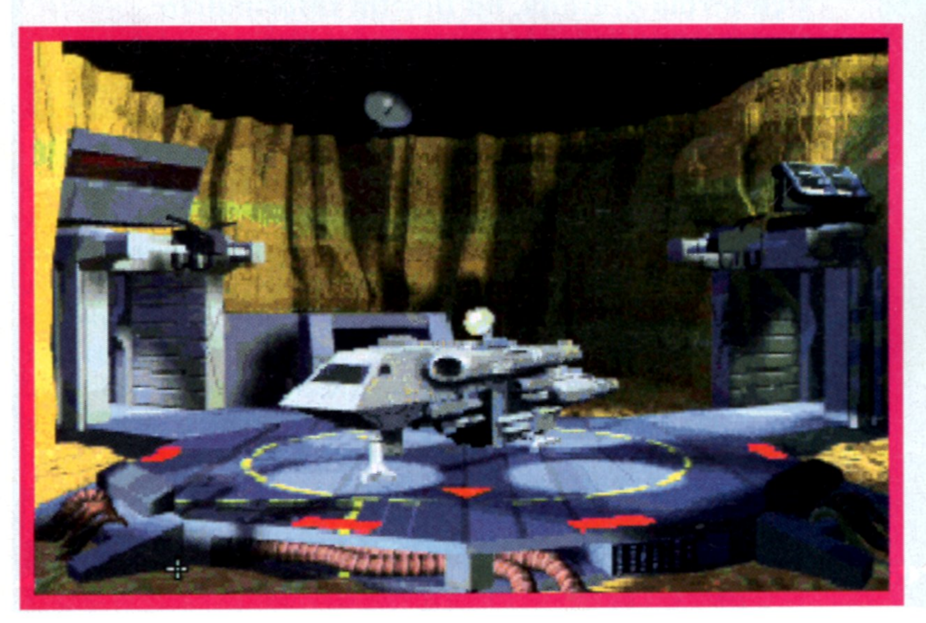
de Origin

LA PROPUESTA INUSUAL DE ESTE JUEGO NOS BRINDA LA POSIBILIDAD DE APRENDER NO SOLO A LUCHAR SINO TAMBIEN A COMERCIAR Y LOGRAR EL SUEÑO DE CUALQUIER MORTAL: SER MILLONARIOS.

Con un poco de buena suerte y aprovechando cada crédito, podremos llegar a ser los mejores comerciantes de toda la galaxia... o los piratas más corruptos y poderosos. El comienzo no es de lo más alentador: sólo tendremos en nuestro poder una nave vieja y destartalada y unos 2.000 créditos, lo cual deja mucho que desear, pero así deberemos comenzar a ganarnos la vida. La manera en que sigamos el juego de aquí en adelante dependerá de nosotros mismos; si lo deseamos, podremos comerciar por nuestra cuenta, comprando y vendiendo mercadería. Podremos aceptar también alguna que otra misión de los ordenadores, los que encontraremos en las bases y planetas; podremos convertirnos en piratas y robar cargamento a otras naves comerciantes.



O, si lo deseamos, podremos asociarnos a las Ligas de Comerciantes y Mercenarios. Y hasta podríamos ser los mejores contrabandistas transportando droga y armas ilegales, tratando de no toparnos con la milicia o las naves confederadas. Pero lo recomendable es hacer un poco de todo así no nos privaremos ni nos perderemos de nada.

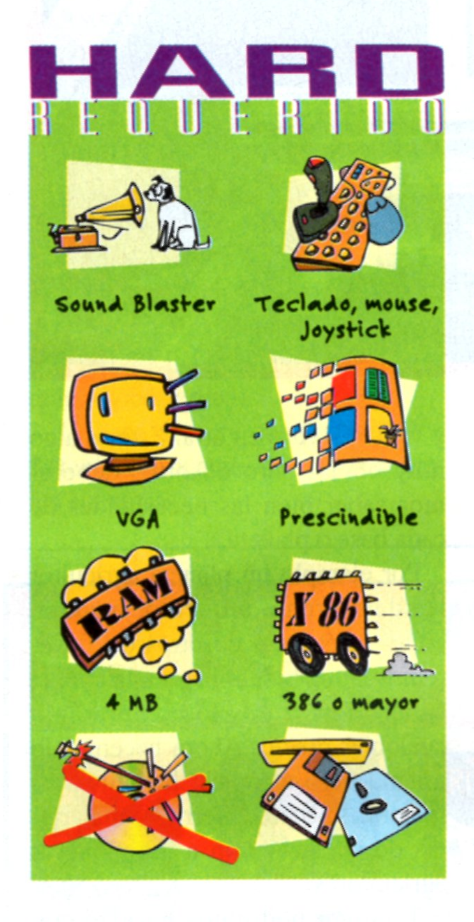


LOS PRIMEROS PASOS

Cualquiera sea la forma en que juguemos, primero habrá que cumplir con unos requisitos antes de empezar a ganarnos la vida. Primero deberemos equipar a la vieja **Tarsus** con algunas armas, ya sean lasers o misiles; de lo contrario, un encuentro con una nave **Tailon** será nuestro

fin. Nuestros primeros pasos serán llevar de un planeta a otro la mercadería que compremos en cualquiera de los tres planetas que componen el sistema Troy.

Como seremos un blanco fácil les recomiendo tratar de evadir a las primeras naves que se nos pueden presentar. Una vez que logremos obtener suficiente dinero vendiendo y comprando o realizando las misiones, podremos comprar algunas armas más potentes para nuestra nave.



COMO DEBEMOS EQUIPAR A NUESTRA NAVE

– En primer lugar compraremos dos cañones **Tachoun** (20.000 créditos).
– Luego un lanzatorpedos (2.000 créditos).
Podremos poner otro de los torpedos, pero les recomendamos un **Tractor Beam** (10.000 créditos) que será muy útil para tomar objetos que estén flotando a la deriva en el espacio.
– Debemos comprar un **Cargo Expansión** (5.000 créditos) que nos servirá para aumentar la capacidad de almacenamiento de la nave.
– Asimismo, y muy importante, deberemos comprar un blindaje (1.500 créditos) que nos servirá como sistema de defensa.
– Tenemos que comprar un generador de energía que nos servirá para reponer la energía gastada por las armas y escudos (10.000 créditos).
– Si lo deseamos, podremos poner los **Afterburners** que son útiles para que la nave tenga más rapidez (es preferible ponerlos en otra nave que no sea la Tarsus ya que es muy poca la velocidad que levantará).
– Debemos comprar también unos mapas de los sistemas (5.000 créditos).
– Para saltar de un sistema a otro es necesario el **Jump Driver** (10.000 créditos).
– Cuando las cosas comiencen a ir mejor compraremos un robot de reparaciones que nos arreglará cualquier desperfecto técnico (30.000 créditos).

No es necesario comprar todo en un mismo orden, pero sí les aconsejamos comprar todo lo nombrado anteriormente.

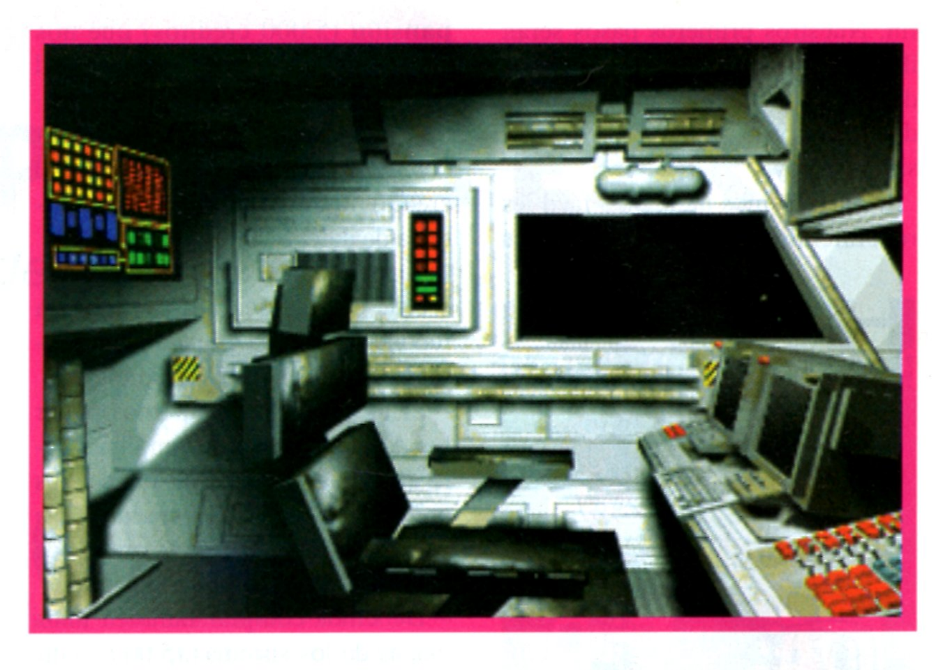
DE SISTEMA EN SISTEMA

Si ya nos hemos aburrido de comerciar siempre en el mismo sistema Troy, podremos pasar a otros sistemas mejores que éste. Si queremos salir de este sistema debemos tener el Jump Driver, como lo mencionamos anteriormente. En cuanto queramos pasar de un cuadrante a otro necesitaremos los mapas indicados para cada uno de los mismos.

Estos mapas nos servirán para ver en qué sistema estamos y una vez que los tengamos tendremos a nuestro alcance los 90 planetas –sin incluir las bases piratas– para recorrerlos. Viajar es muy sencillo: todo lo que hay que hacer es localizar la base o planeta al que nos queremos dirigir, con ayuda de los mapas, y una vez localizados viajaremos hasta allá con el piloto automático en un abrir y cerrar de ojos. Si queremos viajar a otro sistema hacemos lo mismo: localizamos una nebulosa, nos dirigimos allí, marcamos el sistema y a la base o planeta que queremos ir. Tendremos muchos lugares para visitar: como la oficina de la Liga de Comerciantes y Mercenarios, que sirven para encontrar cualquier misión; los bares donde hablaremos con el barman y conoceremos a algún personaje; los ordenadores de misiones donde encontraremos cualquier tipo de misión que son bien pagadas; el hangar, donde repararemos la nave y compraremos software; y el almacén, donde co-



merciaremos con las diferentes variedades de mercaderías. Si en el medio del salto nos topamos con piratas o mercenarios, podremos evitarlos hablándoles o dándoles nuestro cargamento a cambio de nuestras vidas. Otra forma no tan cobarde es usar los **Afterburners** y girar bruscamente cuando la nave enemiga esté enfrente de nosotros. Debemos controlarlos a través del radar y una vez que desaparezcan del radar podremos volver a utilizar el piloto automático. Con un poco de práctica nos podremos liberar de ellos.

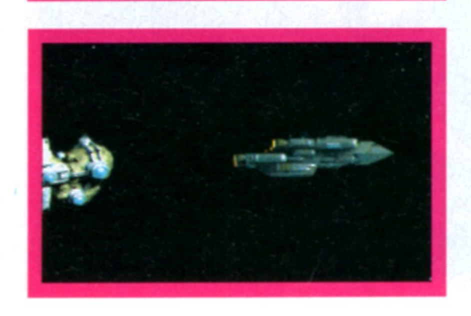


PIRATAS, MERCENARIOS Y COMERCIANTES

Ser un pirata o mercenario no es lo más aconsejable para nosotros mientras tengamos una nave como la Tarsus, ya que es la más vieja, lenta, poco maniobrable y más débil de todos los sistemas. Por ello recomendamos conseguir una nave más grande o mejor. Teniendo en nuestro poder una nave como la **Galaxi** o la **Centurion** ya será más difícil que nos detengan y podremos hacer cualquier tipo de misión de la Liga de Comerciantes o Mercenarios. Si queremos jugar a la aventura y, además, con nuestras vidas, recomendamos tomar las misiones de los bares. Son las más peligrosas de todas pero es con las que se cobra mejor. Sin embargo, lo más positivo es hacer un poco de todo y no dejar de tomar "cosas prestadas" y objetos de otras naves. Esto lo lograremos destruyendo a las naves comerciantes que siempre están alrededor de los planetas y bases.







Al destruirlas explotarán y harán eyectar desde la mercancía hasta los seres humanos. Nosotros los tomaremos con el **Tractor Beam** y los venderemos en el almacén, a la mercancía como tal y a los humanos como esclavos. Esto nos dará una buena ganancia, aunque, quizás, no sea una forma muy digna de ganarnos la vida pero es la menos peligrosa ya que estas naves mercantes casi no oponen resistencia.

Ahora bien, ya hablamos de los mercenarios y piratas ahora dediquemos unas líneas para los comerciantes: comerciar es el modo más fácil de todos y uno de los menos arriesgados para hacernos millonarios. Comerciar consiste en: comprar un producto barato en una base y venderlo caro en otra. Esto es algo muy obvio, pero nosotros deberemos saber bien las necesidades de cada base o planeta.

Por ejemplo un planeta agricultor venderá grano, alimento, madera, pieles etcétera, y nosotros los llevaremos a una base minera a la cual le hacen falta y nos lo comprarán a cualquier precio. Ahora hacemos lo mismo pero al revés: llevamos los minerales, acero, hierro, y materiales de construcción a los planetas agricultores.

También podremos hacerlo con las bases piratas que siempre están necesitadas de armas y alimento. Tenemos opciones muy accesibles como asociarnos a la Liga de Comerciantes y transportar de un lado a otro mercancía que nos pide en la misión. Pero nunca olvidemos que es bueno comerciar siempre por nuestra cuenta; en ese sentido es necesario que dejemos siempre un poco de lugar en la bodega de la nave para llevar nuestras cosas, esto nunca viene mal.

Una vez que seamos de la Liga de Comerciantes tendremos a nuestro favor la suerte de que si un pirata nos ataca podremos ser socorridos por otros comerciantes.

Pasará lo mismo si ayudamos a los piratas a destruir naves comer-

ciantes. Si la milicia nos quiere atrapar ellos nos ayudarán. Y a medida que vayamos teniendo plata no nos olvidemos de equipar a la nave para sobrevivir.

RECOMENDACIONES

1. Asociarnos a las dos ligas (deberemos pagar una pequeña cuota de 5.000 créditos), pero no hacer ninguna misión sin antes tener una nave más apropiada o una acorde con los tiempos.
2. La mejor forma de obtener dinero fácil es destruir a las naves comerciantes que se encuentran alrededor de los planetas y bases (¡cuidado con la milicia, que al atacarlas vendrán a socorrerlas!).
3. Utilizar siempre que podamos los **Afterburners** antes de luchar contra los enemigos.



4. Nunca dejar de comerciar por nuestra cuenta y no dejar de cumplir todas las indicaciones señaladas hasta ahora.

LAS NAVES

• **Tarsus:** *vox populi* en el mercado de segunda mano, su escasa visibilidad y baja maniobrabilidad la convierten en un blanco fácil para todas las naves enemigas.

• **Centurion:** recomendable cuando se trata de asociarse a la Liga de Mercenarios y Comerciantes. Es la



mejor de todas las naves según su armamento y velocidad.

• **Orion:** es una nave ideal tanto para el comercio como para las misiones de los ordenadores automáticos.

• **Galaxi:** es la mejor nave mercantil, su amplia bodega de almacenamiento nos permitirá guardar un poco más de lo normal y su armamento la hace una nave perfecta para el comercio.

Rafael Vázquez
E-mail (MP OnLine!): rvazquez

TRUCO

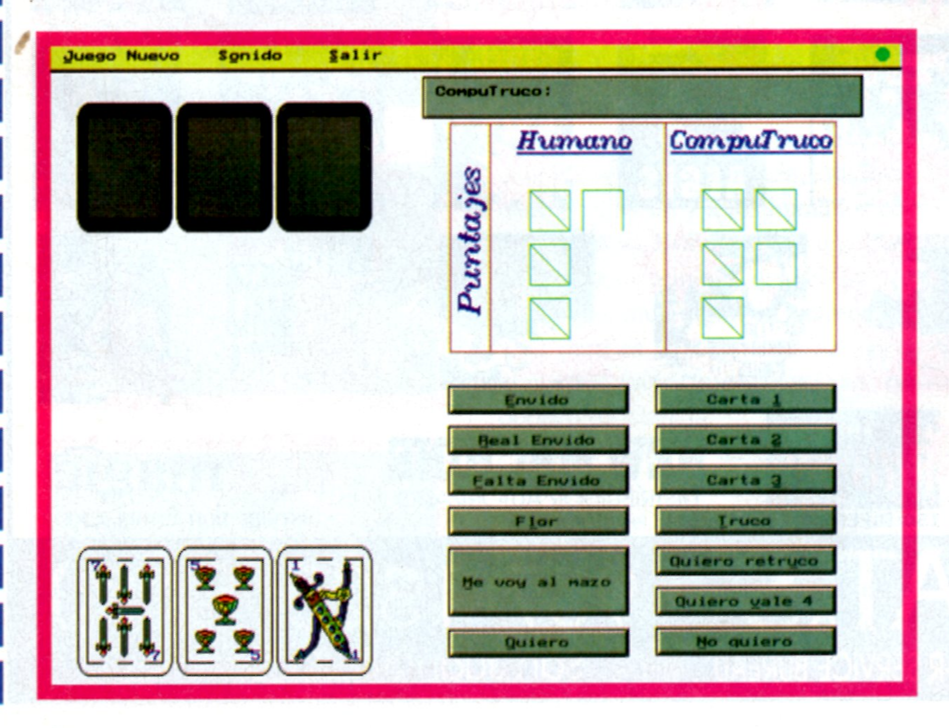
de PC3 Programs

ENTRE TANTOS CYBORGS, ALIENS, DEMONIOS; Y OTROS PEREGRINOS; ENTRE TANTAS GUERRAS, TRAICIONES Y BALAZOS, UNA MENTIRITA EN UNA PARTIDA DE TRUCO NO ES NADA... ¿NO?

Hace algún tiempo se acercaron a la redacción de PC JUEGOS, **Mauro Leggieri** y **Pablo Zimmerman** para entregarnos una versión shareware del juego de **Truco**. Esto nos alegró profundamente, ya que por suerte la producción de juegos nacionales poco a poco se va incrementando. Esto va a hacer que el mercado nacional de software se convierta en una industria más.

Si bien en este caso es un juego nacional y el consumo se encamina a la Argentina y a nuestros vecinos del Uruguay, con emprendimientos de este tipo se avizora una futura fuente de ingresos de divisas. Por lo tanto, desde este lugar los programadores de juegos **siempre** tendrán un espacio para hacerse conocer. Esta versión del popular juego de trucos se presenta para DOS y para Windows, y tiene un muy buen entorno gráfico. Además, posee voces digitalizadas para cantar los tantos y los puntos, así como también los versos que acompañan el canto de flor, y las demás picar-

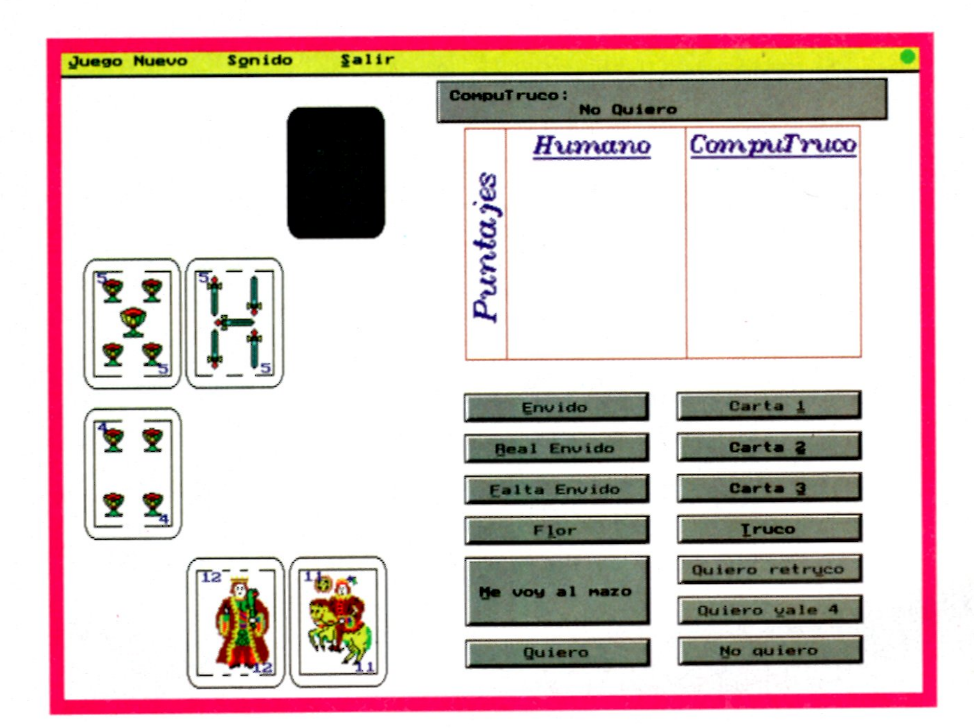




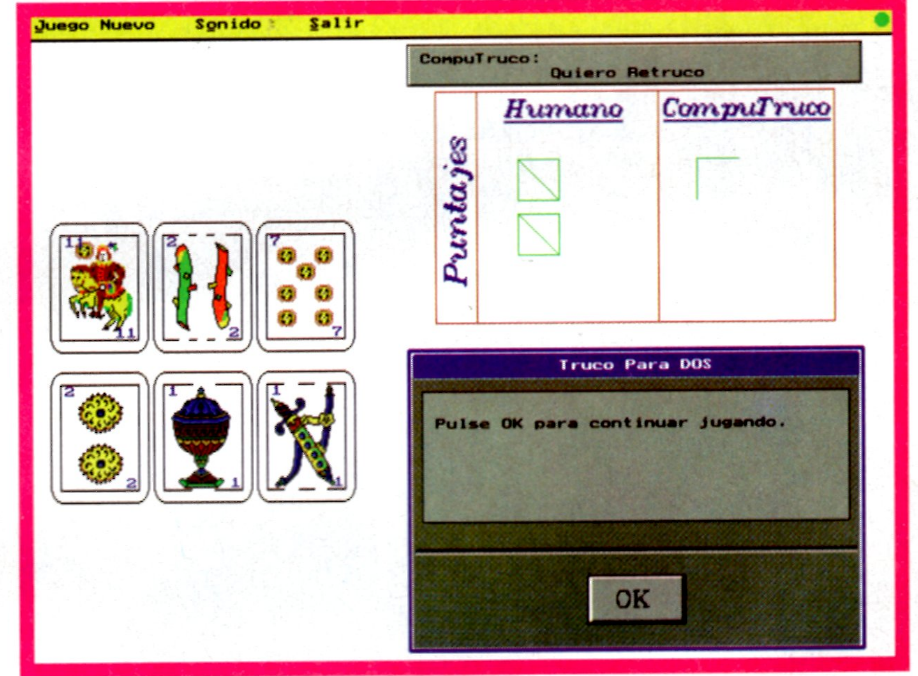


días que tiene el desarrollo normal del juego. Por otra parte, incluye la posibilidad de edición: pueden incorporarse nuevos dichos y voces.

Las técnicas de razonamiento utilizadas para este juego fueron realizadas especialmente para evitar que se mienta demasiado o bien que se torne aburrido, como en el caso de algunos jugadores de poker que siempre se van al mazo cuando no tienen juego y las apuestas son demasiado altas. Con estos datos, los programadores de este juego dan sobradas muestras de que la computadora se convierte en un excelente contrincante a la hora de cantar "Truco". El juego es apto tanto para los que saben jugar, quienes lo disfrutarán apenas comience a correr, como para los que no saben nada sobre el truco, debido a que posee un help o ayuda muy extenso, brindando a los jugadores inexpertos las reglas de este tradicional juego de naipes. En las dos versiones posee una calidad gráfica muy buena y el comienzo de una partida es totalmente intuitivo y amigable. Es decir, es muy fácil de usar. Esperamos que pronto nos envíen más juegos nacionales o bien de los países vecinos. Lo único que pedimos es que la calidad del juego sea buena. Y por último, con respecto a este oprtuno juego de Truco, solo le faltan los porotos.









Para más información: Casilla de Correo 254 (1425) Sucursal 25 (B).

Adrián Ellis
E-mail (MP OnLine!): aellis


BENEATH A
STEEL
SKY
de Revolution
¡Estoy recibiendo una



En el futuro, toda Union City será controlada por Link, una gran computadora biológica encargada del orden. Pero esta organización aparentemente perfecta, en realidad tiene sus falencias.



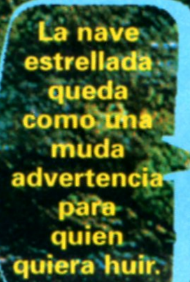
Cada uno de los individuos puede realizar todo lo que necesite a través de las terminales de Link y a su vez todo está vigilado por la gran computadora. Pero, con el transcurso del tiempo han comenzado a suceder cosas muy extrañas y, accidentalmente, nosotros seremos los encargados de esclarecerlas.



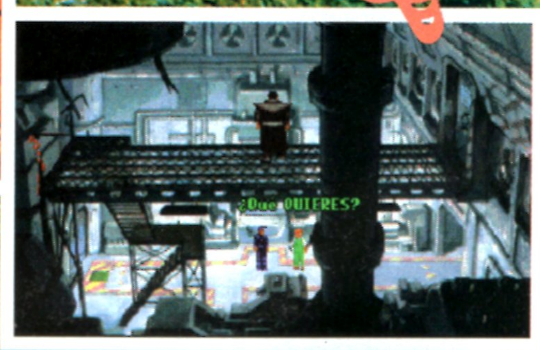












Los realizadores de esta aventura nos resultarán familiares, ya que son los mismos que hicieron el *Lure of the Temptress*. Esta aventura tiene un argumento más que atractivo y una calidad gráfica que nos hace recordar los juegos de LucasArts. *Beneath a Steel Sky* posee una interfase de control muy práctica y fácil de utilizar. Sus puntos débiles son el sonido (es monótono) y la escasez de efectos, pero en general el juego es muy bueno.

CUENTA LA HISTORIA QUE...

El anciano de la tribu comenzó a predecir el futuro con las imágenes que veía en el fuego de la hoguera. "El mal proviene de las profundidades de la ciudad, allí donde el sol no llega, el mal crece protegido por los grandes bloques de metal y comienza a extenderse con sus tentáculos mortales hasta alcanzar este lugar donde lejos de la gran computadora, vivimos en el desierto. El mal viene en busca de una persona, de un hombre llamado Foster."

En ese preciso instante un ruido ensordecedor irrumpe en plena reunión. Un helicóptero del ejército de Link comienza a disparar.

Una de las bajas es el robot de Foster, quien al verlo destruido sólo atina a sacarle el circuito central y luego corre a buscar refugio.

Cuando el helicóptero aterriza, comienzan a bajar varios soldados que maltratan a todos los integrantes de la tribu para que entreguen a Foster. Al ver la nave, Foster observa la insignia que tiene grabada sobre el fuselaje y se da cuenta que era la misma que vio, cuando hace muchos años cayó en la misma zona otro helicóptero en el cual viajaba con su madre que murió en el accidente y la tribu lo rescató y lo hizo uno más de ellos.

Cansado de soportar las amenazas que le realizaban al jefe de la tribu, que era como un padre para él, decidió que no podía permitirlo y se entregó sin resistencia.

Una vez que el helicóptero se alejó lo suficiente, hicieron deto-

FEBRERO 1995 - AÑO VIII

ARGENTINA $ 6.– URUGUAY $ 23.– CHILE $ 1200.– PARAGUAY G 5.800.–

79

COMPU MAGAZINE

INFORME ESPECIAL

La oferta de carreras informáticas en universidades de Capital e Interior del país.

IMPRESORAS

EN FEBRERO 2x1

¡Dos revistas en una! Esta edición viene con un catálogo con más de 500 CD-ROMs, de Argentina y el exterior.

EN LOS KIOSCOS DE ARGENTINA, URUGUAY Y PARAGUAY ¡RESERVELA YA!

500 CD

CATALOGO 1995

pag(4)CMfebrero

COMPU MAGAZINE

GUIA TOTAL LECTORAS DE CD-ROM

- Cómo trabajan • Instálela Ud. mismo
- Técnicas de configuración

ESTE CATALOGO INTEGRA LA EDICION Nº 79 DE COMPUMAGAZINE (FEBRERO 1995). PROHIBIDA SU VENTA POR SEPARADO.

nar la zona, Foster fue inmovilizado cuando intentó agredir al jefe de los militares en señal de repudio por el hecho tan inmoral que habían realizado.

Ya sobre la ciudad, el piloto de la nave comienza a sentir que pierde el control de la misma y cae sobre un lado de la ciudad.

Otra vez se salva del accidente y logra escapar, ahora lo único que tiene en mente es destruir la gran computadora y todo lo que controla la ciudad.

El juego se desarrolla íntegramente en la ciudad de Union y debemos explorar todos los lugares y tratar de hablar con todas las personas y androides que nos crucemos. En la mayoría de los casos iremos recogiendo pistas que nos llevarán hasta el centro mismo de Link. Para utilizar los objetos simplemente debemos hacer click sobre el inventario y luego aplicarlo donde creemos que se debe utilizar. Este juego ofrece la ventaja de que con sólo mover el icono del mouse sobre los objetos nos indicará qué elemento es con el letrero correspondiente. Esto es una gran ayuda cuando se busca algo determinado. Como dijimos anteriormente, el juego es muy fácil de utilizar y cuenta con un argumento que nos atrapará desde el comienzo; desde ya les anticipamos que el final es muy bueno.

Puntaje

GRAFICOS	8
DIFICULTAD	7
ADICCION	8
SONIDO	7
ARGUMENTO	8
ANIMACION	7

SOLUCIONES

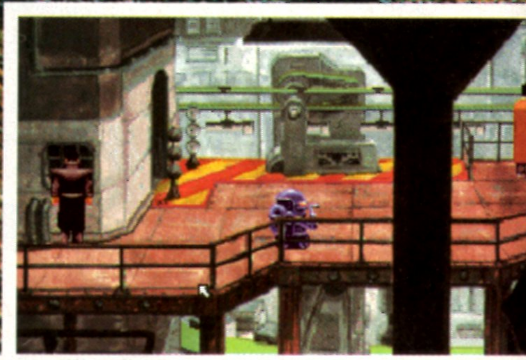
Tomar la barra de metal de la pared opuesta a la puerta y usarla para hacer palanca en la puerta de la derecha que está atascada.

Salir por la puerta. El guardia, alertado por el ruido, subirá a ver qué es. Una vez que se retire, entrar nuevamente y bajar las escaleras.

Ir a la derecha. Mirar en el estante de chatarra y colocar la placa de Joey. De esta manera tendremos nuevamente a

Lo único que tiene en mente es eliminar a la gran computadora

Foster revisa la fábrica de Lamb.



Con la tarjeta de Reich, Foster puede probar una salida.





Lamb es el dueño de la fábrica donde trabaja Anita.

nuestro fiel robot.

Mirar el robot de transporte, luego entrar en la sala de la derecha, hablar con el hombre encargado del lugar.

Salir y subir al ascensor, cuando el hombre regrese para bajar el ruido, ir muy rápidamente a la sala y abrir el gabinete de la habitación, tomar la llave inglesa y el sandwich, antes de que regrese el encargado.

Hablar con el hombre sobre el transportador, luego hablar con Joey. Salir.

Nuevamente hablar con Joey y pedirle que active el Robot transportador.

Cuando el robot deposite el barril sobre el ascensor y lo haga funcionar, debemos bajar por él.

Una vez abajo y luego que llegue Joey, miramos la cerradura de la puerta. Hablamos con nuestro robot y le pedimos que abra la puerta.

En ese momento aparece Reich y veremos una escena animada.

Cuando Reich está en el piso debemos revisarlo y tomar la identificación.

Salir y caminar a la derecha hasta el fondo del pasillo.

Entrar por la puerta al lado de la terminal Link. Hablar con la mujer.

Salir y volver a entrar, ir hasta la sala siguiente donde encontramos a la mujer y colocar la llave inglesa entre los dientes de los engranajes. Luego que la máquina se rompa volver a tomar la llave.

Ir a la sala de la izquierda y mirar al robot. Usar la llave inglesa en el robot soldador y salir.

Hablar con Joey y ofrecerle un nuevo armazón. Luego ir a la derecha.

Mirar por la ventana y observar la caja de fusibles, luego hablar con Joey y enviarlo a la sala de almacenaje.

Hablar con Joey y pedirle que apague la energía. Cuando Joey sale entrar juntos en la sala y abrir la plancha enrejada del piso y tomar la masilla explosiva que está en el piso.

Salir del almacén e ir a la planta de energía, que se en-

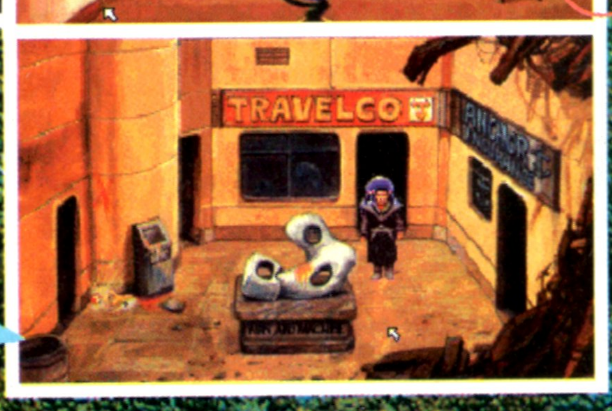


Entrar en el cuarto de Reich nos será de gran ayuda, si encontramos algo interesante.



Cortando la electricidad podrá llevar a cabo su plan.

Tal vez podamos cambiar la revista de Reich por un viaje especial.



La compañía de viajes y la compañía de seguros son vecinas.

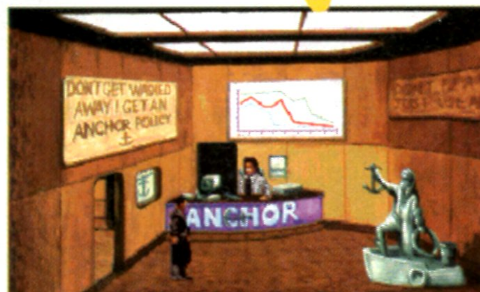
Es hora de visitar al cirujano.



Si somos astutos y convencemos al holograma podemos pasar para dialogar con el doctor.



El cirujano nos envió a la compañía de seguros.





Nos dirigimos a los dormitorios.

cuentra al fondo del pasillo principal.

Usar la llave inglesa en el panel de control de la derecha sobre los botones.

Luego que se va el encargado, pedirle a Joey que nos ayude a presionar todos los botones a la vez.

Apagar la luz del panel de control, sacar la lámpara y colocar la masilla explosiva en el zócalo y volver a conectar la luz.

Colocar los interruptores del panel de control hacia abajo.

Ir por el pasillo hasta donde esta el ascensor y pedirle a Joey que corte el cable rojo con el soldador.

Debemos usar la tarjeta de identificacion en el slot del ascensor y bajar un nivel.

Tomar el cable rojo. Luego ir a la habitación de Reich: es la primera que tiene la puerta verde. Para entrar debemos utilizar la tarjeta de identificación sobre el slot de la puerta.

En la habitacion de Reich debemos tomar la revista que está debajo de la almohada.

Después debemos ir hasta la agencia de viajes y hablar con el empleado. Luego le canjeamos la revista por un pasaje. Salir de allí, buscamos a Lamb y luego de hablar con él le damos el pasaje y a cambio nos permitirá recorrer toda la fábrica.

Ir al area del reactor y hablar con Anita. Darle la identificación y nos dara una ayuda con la misma. En este momento obtendremos más informacion sobre los terminales.

Preguntarle a Anita sobre el implante del puerto Schriebman. Luego debemos ir a la oficina de implantes: esperamos que Joey llegue. Hablar con el holograma y luego hacer que Joey hable con él. Hacer que Joey hable tantas veces como sea posible hasta que nos deje pasar.

Ir a la izquierda y hablar con el doctor sobre el implante. Hablar con el doctor hasta que nos haga el implante.

Después ir al negocio de seguros Anchor y hablar con el empleado sobre el seguro especial, cuando nos pregunte quien nos envía, decirle que fue el doctor.

Cuando el empleado se retire



Si revisamos siempre encontraremos algo útil.



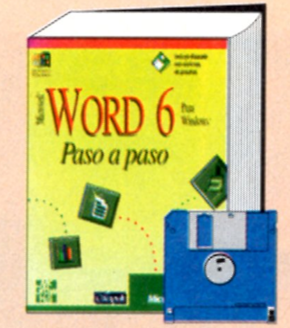
Dentro del aparato de realidad virtual.



PowerPoint 4 p/Win. Paso a Paso

Un medio ideal de introducción para los nuevos usuarios. Explica las características más avanzadas: gráficos, tablas y organigramas y cómo enlazar con Word y Excel.

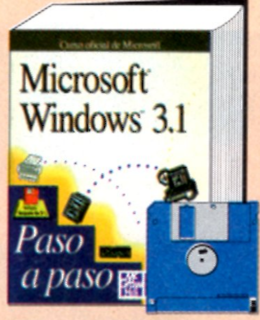
Lista: $50.- Oferta: **$39.-**



Word 6 para Windows. Paso a Paso

Ideal para nuevos usuarios y para quienes hayan usado otro procesador de texto. Paso a paso, de lo básico a lo más avanzado, con tablas, campos, macros y objetos.

Lista: $42.- Oferta: **$33.-**



Microsoft Windows 3.1 paso a paso.

Aprenda a utilizar el mouse, trabajar con Paintbrush y Write para cortar y pegar gráficos, personalizar el entorno adaptando y modificando grupos e íconos.

Lista: $39.- Oferta: **$31.-**



FoxPro 2.5 para DOS y Windows a su alcance.

Se recogen sus nuevas funciones y mandatos, la creación de bases de datos, control de objetos, programación interactiva y el sistema multiusuario para redes locales.

Lista: $33.- Oferta: **$26.-**



Aplique Quattro Pro para Windows

Los primeros pasos con Quattro Pro y Windows. Previsiones de presupuesto, análisis estadísticos, gestión de bases de datos, creación de diagramas y uso de macros.

Lista: $33.- Oferta: **$26.-**





Access 2 p/Win. Paso a Paso

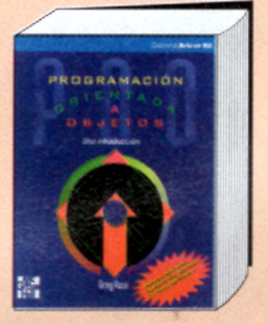
Domine el sistema de gestión de base de datos. Cada lección incluye unos objetivos claros, consejos útiles y ejemplos de empresas de la vida real en el disco y en el libro.

Lista: $46.- Oferta: **$36.-**

Windows 3.1 Herramientas de programación

Información e instrucciones para utilizar herramientas de desarrollo de software incorporadas como parte del SDK.

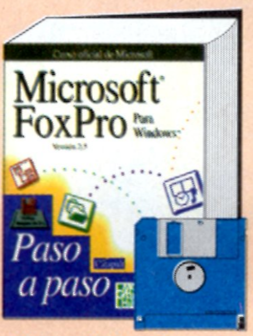
Lista: $22.- Oferta: **$17.-**



Programación orientada a objetos

Aprenda las formas en que las técnicas de estructuración orientada a objetos facilitan la modificación de programas, y cómo disminuir el tiempo de desarrollo.

Lista: $38.- Oferta: **$30.-**



Microsoft Fox Pro

Combinando las lecciones y los archivos de práctica del disco adjunto, aprenda a organizar y gestionar la información de una base de datos y crear sus propias aplicaciones.

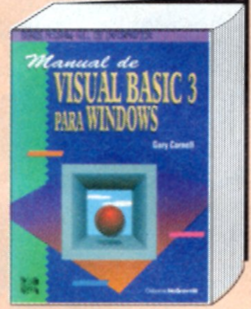
Lista: $41.- Oferta: **$32.-**

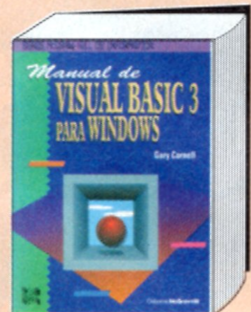


DOS 6 Gestión de Memoria

Incluye los conceptos básicos, diferencias entre memoria convencional y expandida; cómo adquirirla e instalarla, cómo utilizar MemMaker y SmartDrive.

Lista: $25.- Oferta: **$20.-**





Visual Basic 3 para Windows

Explica qué es Visual Basic y cómo utilizarlo. Se enseñan las técnicas para programar, el uso de las funciones incorporadas y las herramientas de depuración. Cómo eliminar errores de programación.

Lista: $47.- Oferta: **$37.-**



La Magia de Multimedia

Introduce de manera fácil a los conceptos de multimedia y a sus últimos avances, incluyendo CD-ROM, tarjeta de sonido, de video y dispositivos MIDI. Con consejos para ejecutar producciones profesionales.

Lista: $53.- Oferta: **$41.-**

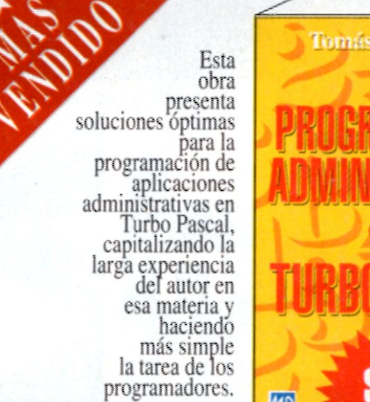




Programación en C++ para Windows

Este libro le proporcionará todas las instrucciones y ejemplos que necesita para el desarrollo de aplicaciones en C++ para Windows. Repasa interrupciones estándar de Windows así como cuadros de diálogo.

Lista: $41.- Oferta: **$32.-**



Esta obra presenta soluciones óptimas para la programación de aplicaciones administrativas en Turbo Pascal, capitalizando la larga experiencia del autor en esa materia y haciendo más simple la tarea de los programadores.



PUNTOS DE VENTA:

CAPITAL FEDERAL:
MP Ediciones S.A., Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, tel. 954-1884, fax 954-1791

INTERIOR:
Azul: Av. Mitre 519, tel. 23518, fax 27071 **Bahía Blanca:** Almafuerte 1348, tel. 22631 **Catamarca:** Sarmiento 555, tel. 31251 **Com. Rivadavia:** Sarmiento 751, tel. 29127/38822 **Córdoba:** Avda. Maipú 262, tel. 212661 **Corrientes:** Rivadavia 638, of. 25060, tel. 27861 **Gral. Pico:** Calle 22 Nº 622, Gal. Eneri, tel. 21645 **Mendoza:** Granaderos 974, tel. 234640 **Mar del Plata:** Independencia 2335, tel. 41075/6 **Neuquén:** Sarmiento 640, P.A., tel. 22249 **Posadas:** Av. Uruguay 4162, tel. 31150/26996 **Río Negro:** G.M. Belgrano 1455/61 General Roca, tel. 24188/23788/30680 **Rosario:** Pte. Roca 1544, 6° B, tel/fax 402285 **Salta:** Pueyrredón 140, tel. 311525 **San Juan:** San Luis 98 Oeste, tel. 215138 **San M. de Tucumán:** 24 de setiembre 1021 12° C, tel. 223211 **Sta. Fe:** Las Heras 4240, fax 24678

Paraguay: Pettirossi 233, dpto. 9, Asunción. tel. (0059521) 213479

FORMAS DE COMPRA:
Personalmente o por correo.

FORMAS DE PAGO:
- Efectivo, en pesos o dólares estadounidenses.
- Cheques y giros postales a la orden de **MP Ediciones S.A.**

COSTOS DE ENVIO:
- Sin cargo, retirándolo de MP Ediciones o de nuestros representantes en el interior.
- Por correo certificado con aviso de retorno, adjuntar al pago por compra $ 8.- por libro y $ 14.- por más de 1 libro. (**MP Ediciones S.A.** no se hace responsable por las deficiencias del correo que causen retrasos y pérdidas en los envíos.)

*Válido hasta agotar stock.

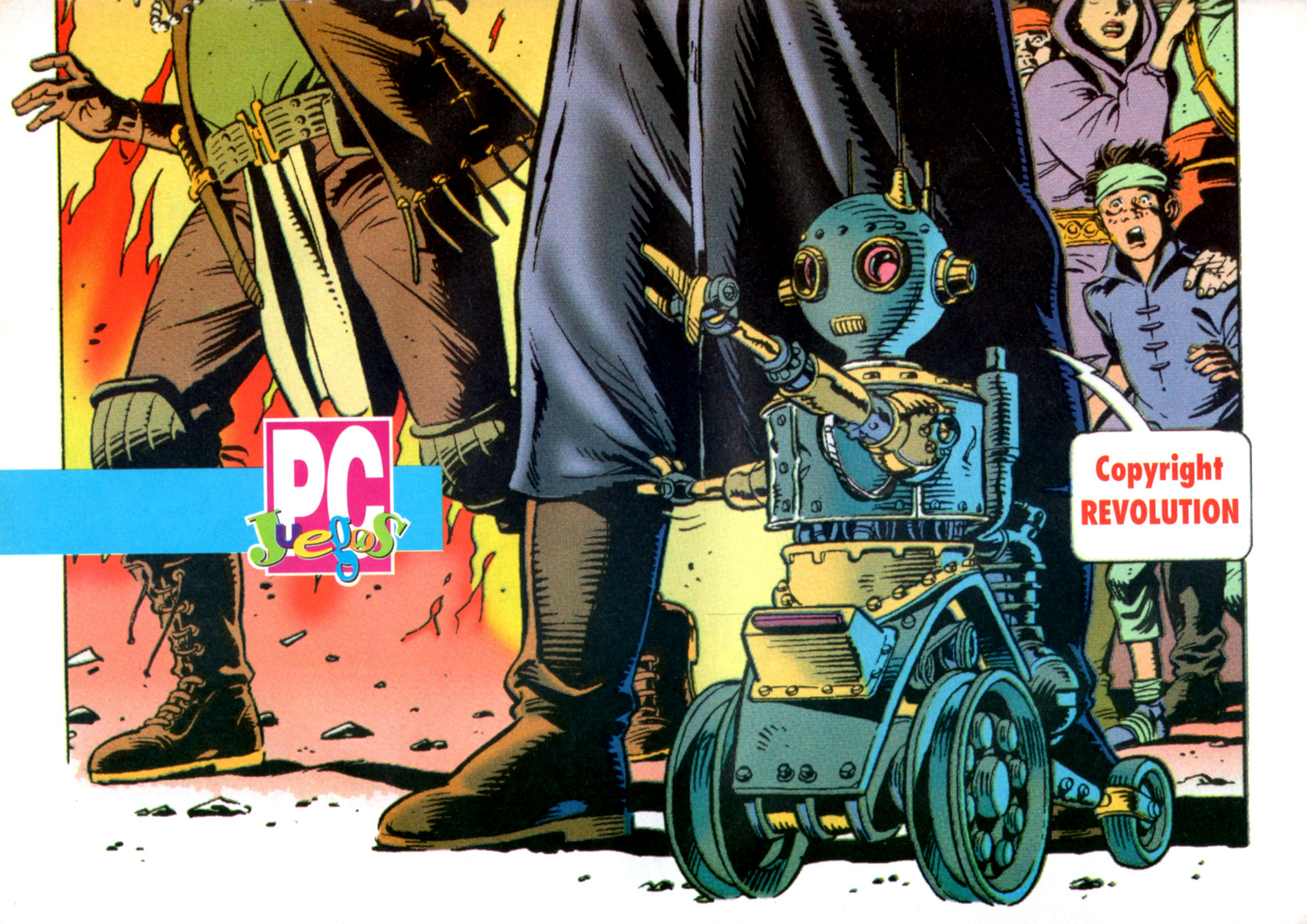
DONDE CONSEGUIRLO:

CAPITAL FEDERAL: **MP Ediciones S.A.**, Moreno 2062, tel. 954-1884. Además en: **Librería Facultad Ingeniería (UBA)**, Paseo Colón 850; **Cecen**, Cdad. Universitaria, Pab. II; **Le Coq**, Corrientes 846, loc. 22; **Hero Soft**, Lima 133, loc. 9; **Figpal Soft**, Chile 2630; **Distribuidora Cúspide**, Suipacha 764; **Arisoft**, Sarmiento 2946; **C&N Informática**, Esmeralda 770 7° C; **Look Time**, Junín 353; **Mega Ram**, Montevideo 1594, loc. 9; **Multimedia Shop**, L.N. Alem 1074, E.P.; **PC World Soft**, Combate de los Pozos 229/31; **Set House**, Florida 537, 1°, loc. 440; **Gifidat** (Suc. Once), Rivadavia 2289; **C.G.A. Computación**, Rivadavia 2412; **Compusell**, Santa Fe 1162; **True Computación**, Sarmiento 1382; **Flags Computers**, Sarmiento 1938; **Aid Computers**, Chile 2116/8; **Scanner Computación**, Libertad 1172, loc. 13; **Tecnicom**, Viamonte 1352; **Arandu Soft**, Rivadavia 822; **P&A**, Rodríguez Peña 330; **Rolta**, Corrientes 3333; **Byte Byt**, Perón 1598.

INTERIOR: Ver puntos de venta en este mismo aviso.

ATENCION MAYORISTAS: Negocios de computación de todo el país, dirigirse a MP Ediciones S.A., Moreno 2062, tel. 954-1884. Librerías de todo el país, dirigirse a Distribuidora Cúspide, Suipacha 764, tel. 322-8868/ 7434/ 1727.


BENEATH A STEEL SKY


PC Juegos
Copyright
REVOLUTION

COMPU SHOPPING

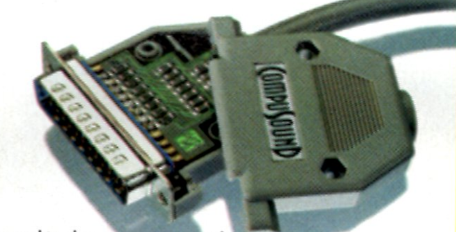
Adquiéralos personalmente o por correo en **MP Ediciones**, Moreno 2062, 1094 Buenos Aires, Argentina. Tel. 954-1884, fax 954-1791. Cheques y giros postales a nombre de Celta S.A. (excepto para Kit de Sonido 1). Agregue al cheque o giro postal el costo de envío correspondiente.

Kit de Sonido 1



Incluye:

- 1 diskette COMPUMAGAZINE UTILITIES
- 1 interfase de sonido COMPUSOUND
- 4 diskettes SONIDOS COMPILADOS (Vol. I, III, IV y V).



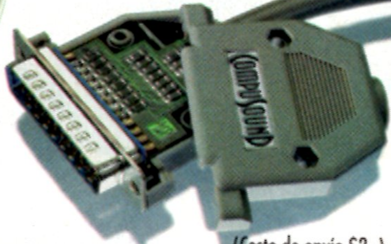
(Sólo para este kit, cheques y giros postales a nombre de MP Ediciones S.A. Costo de envío $2.-).

Kit de Sonido 2



Incluye:

- 1 interfase de sonido COMPUSOUND
- 1 CD-ROM COMPUMAGAZINE de SONIDOS DIGITALIZADOS Vol.1 (con la 1ra. Colección de Voces Argentinas)



(Costo de envío $2.-).



CD-ROM COMPUMAGAZINE SONIDOS DIGITALIZADOS Vol. I:
Incluye la 1ra. Colección de Voces Argentinas (deportistas, políticos, científicos y artistas).



(Costo de envío $2.-).

CD-ROM PC JUEGOS SURTIDOS Vol. I:
La mejor selección de juegos para PC, para satisfacer todos los gustos y edades.

$15

(Costo de envío $2.-).

COLECCION DE DISKETTES SONIDOS COMPILADOS Vol. I, III, IV y V
(El Vol. II no participa de la promoción. Integra la Edición Extra Nº3 de COMPUMAGAZINE)



(Costo de envío $2.-).

VIDEO SAM & MAX HIT THE ROAD:
Las soluciones completas del famoso juego, en un video único.



(Costo de envío $5,50).

En el jardín con la Señora Piermont y su mascota.



El dormitorio de Lamb.



Usar la terminal y activar el botón cuatro (en esta parte está la protección del juego).

Sacar todos los bienes de Lamb y leer los documentos.

Luego ir hasta el ascensor que está junto a la entrada de la fábrica de Lamb y esperar allí hasta que llegue él.

Hablar con él. Cuando no pueda utilizar el ascensor, volver a hablar y nos ofrecemos a para realizar la llamada, pedirle a Joey que con el soldador saque el ancla de la estatua.

Unir el ancla con el cable y tendremos un gancho para trepar.

Regresar a la salida de incendio, donde comenzó nuestra aventura, y lanzar el gancho hacia la pared de enfrente. En una escena animada, Foster se lanzará hacia la ventana de enfrente. Al entrar debemos tomar el resto del cable y revisar el lugar.

Cuando salimos, colocamos la tarjeta de identificación en la ranura y nos sentamos en la silla de la interfase.

Allí se encuentra un juego de realidad virtual: tomar la pelota. Abrir el bolso y tomar la lupa y el regalo de cumpleaños. Usar el descompactador sobre los datos compactados. Salir, usar el password (palabra clave) que obtuvimos de los datos sobre el piso. Colocarlos de manera tal que combinándolos se haga un pasillo hacia la salida.

Tomar el busto y el libro. Usar la lupa sobre los tres documentos.

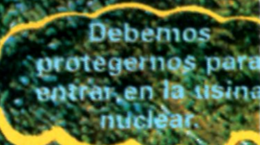
Activar el Phoenix para que nos permita tener accesos ilimitados.

Ahora desconectar la interfase de realidad virtual.

La catedral está poblada de androides.

Los cuerpos de los opositores se encuentran en los armarios.









Tenemos que abrir la puerta desde la consola.

alimentar a su gata.

Nos dirigimos a su departamento, que es el que se encuentra al lado del de Riech y entramos, le damos de comer al pequeño felino usando la máquina que está junto al televisor. Tomamos el video que está en el estante.

Ahora debemos ir abajo, al nivel siguiente. Hablar con el portero del club, nos avisará que debemos conseguir a alguien que nos recomiende. Ir y buscar a la señora Piermont y su perrito, cuando va hacia su departamento debemos hablar con ella. Cuando ella sube a su departamento tocar el timbre y decirle quiénes somos y nos dejará subir.

Cuando subimos hacerle todas las preguntas y por último pedirle que nos recomiende en el club.

En el momento que está hablando por teléfono, poner el video en la videocasetera y en ese momento el perro se distrae. Entonces tomamos unas galletitas para perro y nos vamos.

Una vez abajo ir hasta donde está el guardia en la gran catedral, poner las galletitas para perro en la tabla y tomar la soga. Cuando se acerque el perro de la señora Piermont soltar la soga.

Luego de la escena animada, el guardia se retira de la puerta entonces aprovechamos y nos dirigimos al interior de la catedral.

Bajamos y encontramos varios armarios, buscamos en su interior hasta encontrar el cuerpo de Anita.

Salimos y volvemos a la sala del reactor a investigar. Buscamos en el armario y encontramos un traje antirradiación el cual nos ponemos. Pasamos a la sala siguiente, utilizamos el tablero de control y abrimos la puerta del reactor. Entramos en el interior del reactor y hallamos la tarjeta de identificación de Anita, la encontramos.

Salimos y nos cambiamos de ropa.

Entramos en la oficina de seguridad y usamos la tarjeta de Anita en la terminal, luego usar el ascensor con nuestra tarjeta y luego utilizar la interfase de realidad virtual con la tarjeta de identificación de Anita.

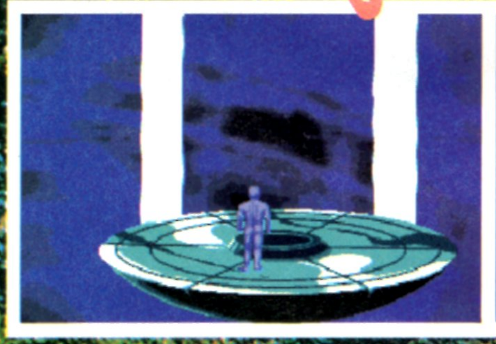
Usar el cegador en el primer ojo, ir a la derecha y usar el cegador en el segundo ojo, ir al fondo, luego al fondo y a la derecha tomar el diapasón. Todo esto se debe realizar muy rápidamente ya que el efecto de cegar dura muy poco. Luego regresar a la pantalla anterior y usar el proyector en el centro de la esfera. Desconectarse.

Ir al parque y hablar con el jardinero, luego hablar con el

HARD REQUERIDO



La imagen de Anita se nos aparece en el centro de la esfera.



Debemos pasar para obtener los objetos que necesitamos.



Una vez en el club conectamos la máquina de discos.



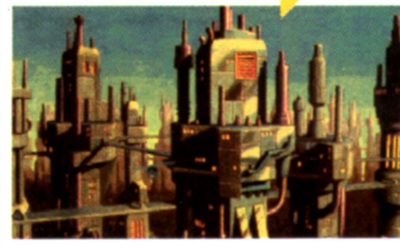
chico que está jugando y por último volver a hablar con el jardinero hasta que nos diga en realidad quién es.

Ir a los tribunales junto al club y defender a Hobbins. Después de ayudarlo, ir al club y hablar con el portero, luego entrar.

Nos dirigimos hasta donde está la máquina de discos y poner el primer tema. Subir hasta donde están los dos hombres sentados. Cuando el equipo se tilde, uno de los hombres bajará a arreglarlo.

La ciudad luce ahora mucho mejor.







Un robot es el encargado de cuidarlas y repararlas.

Entonces nos llevamos la copa de bebida.

Vamos hasta donde se encuentra el Dr. Burke, al lugar que nos hizo el implante y le pedimos que nos cambie las huellas digitales. Colocar la copa de bebida en el compartimiento de la máquina.

Salimos y nos dirigimos abajo, del otro lado del lago en el cobertizo, utilizamos la tarjeta en la cerradura.

Entramos y tomamos la pinza. Luego vamos nuevamente al club.

Vamos enfrente de donde está la máquina de los discos y colocamos la mano sobre la placa de la puerta.

Entramos y usamos la barra de metal para abrir la caja grande y la madera la colocamos sobre la caja pequeña.

Usamos la barra de metal sobre la reja y para agrandar el agujero utilizamos la pinza.

Entrar en el pasaje, ir a la derecha, luego tomar la diagonal, luego a la derecha colocar la lámpara en el zócalo al lado del agujero (debemos tener mucho cuidado para no quedar enfrente del agujero, ya que un monstruo nos atacará).

Luego debemos ir a la derecha dos pantallas, entrar en el túnel y corriendo nos metemos en el agujero, debemos hacer esto muy rápidamente antes que se nos calga encima el techo.

Usar la barra sobre el yeso de la pared, detrás de la gran vena, golpearlo un par de veces. Levantar el ladrillo.

Luego usar la barra de metal sobre el coágulo y lo golpeamos con el ladrillo, luego tomamos nuevamente la barra de metal.

Cuando llegue el robot a reparar la vena, entramos por la puerta que dejó abierta. Bajar y usar la unidad de control para bajar la temperatura, cuando se cierra la compuerta tomamos la manija de la rejilla y la bajamos.

Subimos y nos dirigimos a la derecha. Pasamos por la puerta. Colocamos la placa de Joey en la ranura del robot reparador.

Foster encuentra a su padre prisionero de Link.



Una de las víctimas del Link



Joey ocupa el lugar del padre de Foster.



Al salir de los tribunales vamos al club.



Lamb nos invita a recorrer su planta a cambio del viaje.

Hablar con Joey y luego regresar a la sala anterior y mirar por la rejilla de ventilación. Hablar con Joey y pedirle que investigue los tanques, esperamos a que regrese y luego del relato le pedimos que abra los grifos de los tanques. Cuando Joey regrese nuevamente, entramos en la sala donde está el androide y en el momento en que nos viene a atacar se caerá por la rejilla. Ir por la parte superior a la derecha.



La sala de los guardias.

Esperar a que llegue Joey, pasar a la puerta cuadrada, pasar nuestra tarjeta en la terminal, elegir la opción de abrir la puerta.

Regresar a donde está Joey, veremos una escena animada donde Joey nuevamente es convertido en chatarra.

Buscar en el cuerpo una tarjeta de identificación. Tomar la placa de Joey.

Volver a la sala donde abrimos la puerta. Usar la tarjeta roja de identificación en la interfase de realidad virtual.

Ir a la derecha, cegar el ojo, ir arriba. Usar la cólera Divina sobre el cruzado. Desconectar.

Usar la tarjeta de Anita en la interfase de realidad virtual.

Ir adonde estaba el cruzado, luego ir a la derecha. Usar el diapasón para romper el cristal. Tomar el hélix y desconectar.

Salir e ir a la puerta circular. Usar la tarjeta de Anita en la consola.

Usar las pinzas que están a la derecha del estanque. Tomar tejidos del estanque y rápidamente congelarlo en el equipo que se encuentra a la izquierda. Salir a la derecha.

Abrir el gabinete de la consola del androide del medio. Colocar la placa de Joey en el gabinete. Usar la consola para desgrabar los datos. Correr el programa de arranque.

Hablar con el nuevo Joey, que de ahora en más se llamará Ken.

Ir a la derecha.

Pedirle a Ken que coloque su mano en el censor. Colocar nuestra mano sobre el otro sensor al mismo tiempo.

Ir a la derecha.

Atar el cable a los soportes del caño.

Bajar y usar las tenazas con el tejido congelado en el orificio de salida. Tomar el cable.

Luego de la escena animada, y cuando el padre de Foster caiga de la silla, tendremos el control por muy poco tiempo y debemos decirle a Ken que se siente en la misma. Luego nos disponemos a disfrutar de un excelente final.

Hugo Fernández
E-mail (MP OnLine!): hfernandez


EL LIBRO TOTAL
DOOM II
PC Juegos
Próximamente en todos los kioscos de Argentina y Uruguay
El super libro
DOOM II
(incluye DOOM I)
con todos los niveles de mapas y los secretos para eliminar a la amenaza mutante
pag(41)libroDoom
DOOM II
MP

Dark Sun

de Strategic Simulations, Inc.

Esta historia comienza con el relato de uno de los testigos: "Saludos, compañeros de viaje. Me llamo Notaku y soy mercader. Viajar es mi vida y por eso sé que todo fue hace tiempo, cuando magnánimos magos decidieron dominar el mundo, en una cruzada de ciega ambición. Fueron tan poderosos que lograron someter el sol, convirtiendo lo conocido en desierto, plagando el suelo de bestias y haciendo del agua una riqueza invalorable. Su estirpe construyó ciudades que gobernaron los reyes-hechizeros, esclavizó al pueblo y divirtió a la elite en juegos donde hombres y bestias lucharon a muerte. Y de ahí surgieron cuatro combatientes que se caracterizaron por su fuerza, su valor y su destreza. El resto... ya no me corresponde a mí".



Desde el comienzo entramos en un menú donde podemos elegir entre iniciar la partida o crear los personajes, entre otras opciones. Un consejo: aquellos que tengan poca experiencia en juegos de rol les aconsejamos que elijan la primera, aunque también se puede elegir la otra si se sabe que el grupo debe ser heterogéneo. Otro factor a tener en cuenta es el grupo racial. Cada uno tiene habilidades desarrolladas según su fuerza, su sabiduría, etcétera.

En *Dark Sun* disponemos, además, de un enorme bestiario (muchos monstruos aparecen por primera vez en un RPG) y de un total de 165 hechizos.

El argumento, por demás excepcional y lleno de originalidad, nos llevará de la mano por Athas con el fin de reclutar aliados para luchar contra Draj. Sin embargo, antes tendremos que cumplir algunas misiones relacionadas entre sí. Una falencia de este juego es su baja calidad gráfica: tanto el trabajo de los decorados como el de los personajes es muy discreto; en cuanto a la animación, los movimientos son muy bruscos y no contribuyen a un desarrollo atractivo de la trama de esta historia.



La arena nos espera.

La mayor virtud de este juego está dada por su argumento: es original, como pocas veces hemos visto. Además, aporta muchos hechizos y monstruos que vienen a engrosar el catálogo de los juegos de rol de SSI.

SOLUCIONES

Antes que nada: revisar todos los cadáveres, armarios y cofres y colocarse todos los collares y anillos que se puedan. Será conveniente que en la batalla final todos hayan alcanzado su nivel máximo. Ah, que un protector vaya siempre como líder.

Finalizados estos aprestos preliminares, recordamos que, gracias a que estamos en un juego de rol, tenemos varios caminos para llegar al final. Existen situaciones que inevitablemente deberemos cumplir y otras que sólo sirven para aumentar nuestra experiencia, como, por ejemplo, la del Reino de Balkazar.

Lo que sigue a continuación es una guía de todo lo que debemos hacer sí o sí para lograr la liberación de Athas. El resto dependerá de nosotros.

LA FUGA

Comenzaremos en las puertas de la arena, que en el mapa ocupa la posición 1. Por una cuestión de experiencia en la fuga, lucharemos hasta ser jefes de la prisión. En los barracones (2), podremos hablar con El Confiable, quien nos dirá algo sobre los principales habitantes del lugar y a quien le quitaremos, gracias a nuestro ladrón, una llave utilizable en una puerta al sur de las barracas. Si vamos por ahí, todo será cuestión de liquidar un par de guardias. Antes de escapar, tomaremos unos sacos cercanos a la salida.



El generador de caracteres.

RUMBO AL DESIERTO

En las alcantarillas (3), los tari nos pedirán dinero pero nos rehusaremos. Enseguida hablaremos con su jefe y le venderemos las bolsas. Para abandonar el nivel tomaremos la salida Norte o buscaremos una palanca que está escondida en los desagües.

En los campos de Draj (4), un esclavo ubicado en el centro del mapa nos propondrá algo que aceptaremos, tras lo cual nos dará una gema que va en el obelisco de ese nivel. Hablará de una salida al Sudeste, pero no le prestaremos atención. Tomaremos rumbo Norte y mataremos a los guardias de la entrada para alcanzar la libertad absoluta.

En la meseta central (09) estará Notaku, quien nos dará la misión de llevar ingredientes al Padre Garym en Teaquezl. También nos propondrá ganar dinero cazando aulladores y anguilas de fuego, así que tomaremos la bolsa violeta y nos iremos a hablar con un hombre llamado Argernon. Nos dará información sobre los objetos mágicos que llevamos junto a una vara para detectar metales, la vara de Llod (útil para viajes interzonales) y una piedra que va colocada en el obelisco que se halla en esa zona. De ahí al área 5, donde al Norte, entre unas hiedras, habrá una cuerda que dejaremos cerca del puente, para usar más adelante. Podremos matar a los magera, si queremos. Luego continuamos rumbo a la ciudad principal (12).



¡Oh...oh...! Es nuestro fin. A empezar de nuevo.



COMIENZA LA VERDADERA AVENTURA

Llegaremos a Teaquezl, donde diremos que tenemos negocios con el Padre Garym, y marcharemos a la sala del consejo, al Norte. Cahal nos anunciará y luego nos ofrecerá una casa, que es la segunda al Sudeste. Finalmente nos encomendará la tarea de buscar aliados por todo Athas. Terminaremos la charla aceptando la labor e iremos a la casa del Padre Garym. Le entregaremos el recado y luego, usando el mechero, obtendremos una nueva receta. De ahí iremos al pozo y beberemos toda el agua. Bajaremos para hablar con Tynan, quien nos informará acerca de su pasado. Luego saldremos sabiendo que tendremos que regresar más tarde. Ah, la piedra va en el obelisco de Teaquezl. De momento, vamos directo a la 19.



En los campos del malvado Draj.

LA LIBERACION DE GEDRON

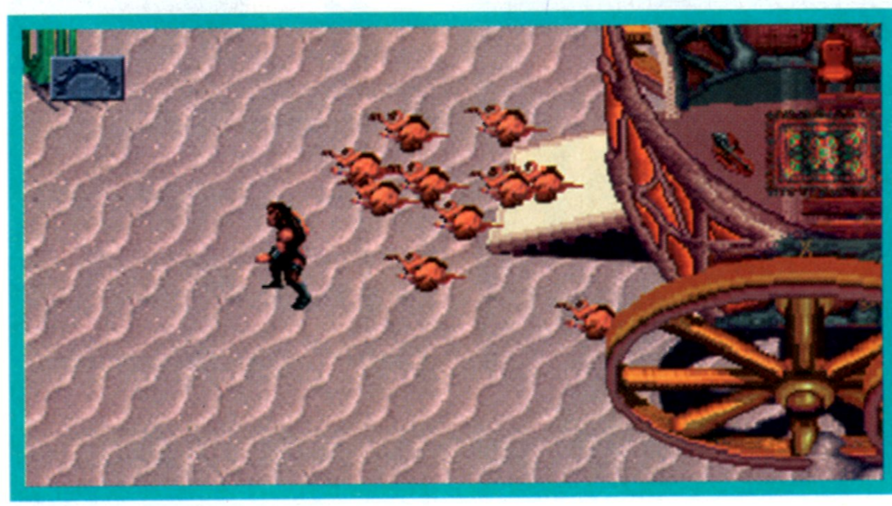
Iremos a la casa situada en medio del nivel. Alguien se identificará como el mayor de Gedron. Hablaremos con él hasta descubrir su verdadera identidad, pero sin insultarlo más de una vez. Nos propondrá recoger dos pedazos de estatua a cambio de liberar el pueblo y aceptaremos. Cerca de él habrá una puerta secreta. Entraremos y revisaremos la alfombra. Forzaremos la cerradura y recogemos todos los objetos. Saldremos del lugar e iremos a la casa del Nordeste, donde estará Linara. Le entregaremos lo que nos diera el Padre Garym.

Marcharemos a la zona 20 y hablaremos con los ssurrans. Una vez agotado todo el diálogo posible, los eliminaremos. Mientras revisamos los cadáveres encontraremos una pieza de la estatua.

Luego, nos dirigimos rumbo a la zona 23 y después al Norte, diciéndoles a los magera que no los molestaremos más. Habrá una cuerda con un gancho y con él repararemos el puente. Liberaremos a la hermana de Linara y revisaremos el cuerpo de quien quiso matarnos para tener el otro pedazo de estatua y así volveremos a Gedron, sin pasar por la zona 22.

Hablaremos con el Mayor de Gedron y ése será el momento en que Wyrminias decida salir del cuerpo que posee para citarnos junto al pozo. Allí le entregaremos los dos pedazos de la estatua. Claro que una vez que comience a dar señales de vida nosotros nos encargaremos de que desaparezcan.

Liberado Gedron podremos ir a la zona 22 para rescatar a los guardianes de la ciudad. Al primer soldado que nos hable le diremos que se las verá con su jefe si no nos



Un tendal de muertos detrás de nosotros.



La tormenta destapa a la ciudad oculta.

deja entrar y a Arant le decimos que queremos ver a los prisioneros de Gedron. Una vez que estemos entre ellos, hablaremos con el jefe. Lograremos ponernos de acuerdo con los cautivos para convencer a Arant de que es imposible vencernos. Mantendremos una nueva charla con los guerreros de Gedron y volveremos a dicha ciudad para hablar con el gobernador y unir fuerzas.

LA LIBERACION DE CEDRILTE

Ya con una ciudad en nuestro haber, iremos a Cedrilte (6). Hablaremos con Chaya, al Norte, y ofreceremos nuestros servicios. Ella nos dirá quién puede ayudarnos a encontrar un pasaje secreto e iremos a consultarlo. Pero antes tomaremos unos objetos de la cama, entre los cuales se halla una gema que va en el obelisco de ese nivel.

En las cuevas (10) iremos al Sudoeste y charlaremos con el OutCast para conocer la situación. Decidiremos ayudar y nos conducirá hasta un peñasco que cruzaremos. Al hacerlo, nos recibirá una araña, a la que le diremos que El Paria nos envió. Así nos dará un talismán a cambio de una promesa.

Pasaremos junto a un signo de fuego y romperemos la pared pintada que encierra unos esqueletos. Tomaremos unos collares, un libro que leeremos y un valioso pendiente que está en un cofre. Continuaremos hacia el Norte y seremos invita-

REFERENCIAS DEL DARK SUN

01-Arena
02-Barracones
03-Alcantarillas
04-Campos de Draj
05-Caravana destruida
06-Cedrilte
07-Tierras Pintadas
08-Campo de batalla
09-Las Arenas Rojas
10-Cuevas
11-Oasis
12-Teaquezl
13-Anunciador
14-Parte inferior del castillo
15-Tierras Húmedas
16-Mensajero
17-Capataz de esclavos
18-Parte superior del castillo
19-Gedron
20-Grupo de ssurrans
21-Caravanas
22-Arant
23-Puente caído

dos para hablar con la reina, a la que le prometeremos destruir el mal de la cueva de los hongos, al Este.

Pero una vez que terminemos de hablar, el príncipe nos dará una segunda misión: la de derrocar a la reina. Por lo que iremos a la cueva de los hongos, mataremos a las arañas rebeldes y nos acercaremos al agujero, donde echaremos el pendiente que estaba en la sala de los esqueletos.

Comenzará entonces la guerra entre arañas en la que veremos que algunas estarán de nuestro lado. Otra cosa muy importante: el príncipe no deberá morir.

Finalizada la lucha mantendremos una corta y provechosa charla con el nuevo monarca y nos dirigiremos al castillo (14).

AVENTURAS EN EL CASTILLO

Rápidamente, mataremos a los soldados que están al Nordeste. Una vez arriba (18) iremos al Noroeste y liberamos al Druida del Viento, quien nos pedirá que le llevemos el aguijón perdido. Luego de aceptar tomaremos la llave cercana a su cama y la usaremos al Sur. Mataremos al sujeto para apoderarnos del aguijón (habrá que examinar el cuerpo) y detrás de una cama próxima podremos tomar la llave que da a un enorme tesoro.

Volveremos con el druida y le daremos lo pedido. Tomaremos la Pócima del Viento e iremos con dirección Nordeste, donde Tara nos reconocerá por los collares que llevamos puestos. La mataremos y usaremos la poción. Hecho esto tomaremos los objetos del piso y volveremos a hablar con el Druida del Viento.

Regresaremos al piso inferior y usaremos la poción de nuevo. Iremos a liberar a un zombie que aún estará atrapado. En agradecimiento nos señalará la ubicación de las Botas de Serpiente, elemento imprescindible para transpasar un muro secreto en la sala del Sudeste. En aquel recinto habrá otro gran tesoro y una espada con un poder muy especial.

Con ella en la mano volveremos a la zona de las cuevas y de ahí a Cedrilte. Hablaremos con Chaya y le pediremos unirse, para lo cual el Druida del Viento nos ayudará. Lue-

UN CONSEJO

¿Sabían que la mejor manera de ganar una batalla es no peleándola? Pues eso vamos a tener que hacer si queremos vencer al Ejército de Draj. ¿De qué manera? Muy simple, sólo seguí estos pasos:
1-Antes de ser llevado al campo de batalla deberán poner como líder a un protector.
2-Ganar la primera batalla.
3-Apenas desaparezca el cartel que dice "Sin más que añadir, la batalla final comienza..." presionar la letra I.
4-Poner el Anillo de Tormenta de Metal al protector y usarlo.
5-Ni bien caiga la tormenta sobre sus enemigos, presionar nuevamente la letra I.
6-Repetir la operación hasta haber liquidado a todos, excepto los mastyriales, que son inmunes.

CUESTION DE EXPERIENCIA

Lo que podemos leer en la nota central es la guía más sintética para completar el juego. Lo que sigue son sólo algunas de las tantas situaciones que ofrece el programa para ganar más experiencia de la que otorgan los combates:
1) En la zona 13 estará el anunciador de la arena. Lo que ofrece no es importante. Matarlo.
2) En la zona 17 habrá un capataz de esclavos. Podemos invitarlo a la alianza o bien matar a todos, es indistinto.
3) Por la zona 16 andará un mensajero llevando la noticia de que somos buscados. Llevar, además, otros pergaminos importantes.
4) La zona 21 albergará a los mercantes. Tratar de comprarle a Kel todo lo posible. La gema va en el obelisco.
5) En la zona 8 hablar con Laussa y ofrecerle amistad, luego informarle que otro ssovan forma una tribu.
6) Si volvemos con Notaku (9) podemos realizar otras misiones.
7) Para los que no lo sabían: las alas de mariposa se obtienen sembrando las semillas de la zona 13.

go, nada más resta volver a Teaquezl para iniciar...

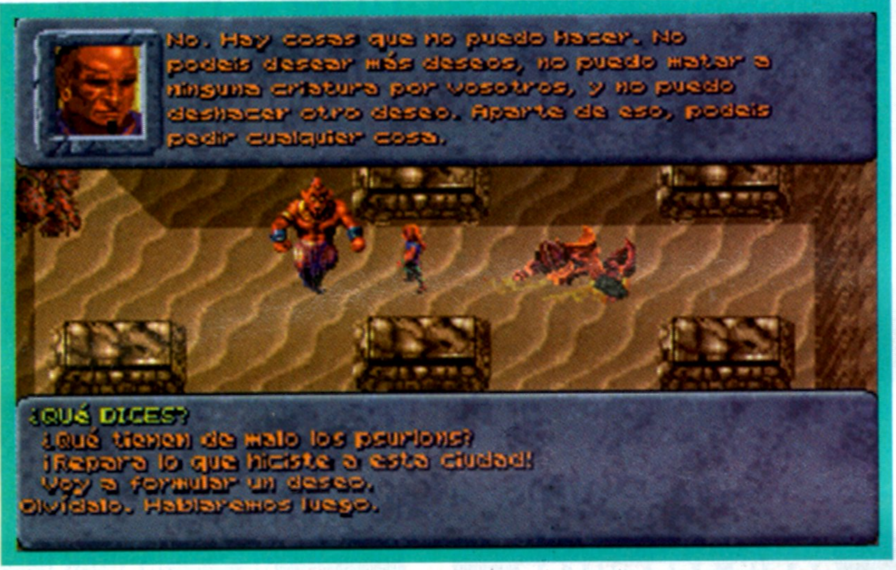
LA BATALLA FINAL

Cuando lleguemos a la ciudad nos informarán que el Consejo nos espera. Allí iremos para enterarnos de la situación y luego a nuestra casa para ver unos regalos.

Una vez que tomamos los presentes, bajamos de nuevo por el pozo y hablaremos con Tynan para luego usar el corazón que Tara tenía en su poder.

Después, usando la Vara de Llod, iremos a Las Arenas Rojas y de ahí a la zona 5, donde descenderemos por la gruta gracias a la cuerda que allí dejamos. Hablaremos con Tristam hasta convencerla. Después la meteremos en el corazón que ella misma nos dará y volveremos a Teaquezl. Bajaremos al pozo y usaremos el corazón de Tynan en el círculo para ser llevados cerca del altar, donde pondremos los corazones. Así liberamos la ciudad y nos adueñamos de un precioso objeto: el Anillo de Tormenta de Metal. Después saldremos y regresaremos a Teaquezl.

En el momento de dejar la zona una colosal tormenta moverá la arena que durante siglos sepultó una antiquísima ciudad. En ella entraremos y hallaremos la clave de la victoria.



Los diálogos nos orientan en este juego de rol.

Miraremos la esquina Noroeste y veremos un cadáver. Cuando lleguemos desaparecerá, dejando un teletransportador que nos enviará a una zona donde todo será cuestión de matar enemigos. Al final, tomaremos el cadáver. Usaremos de nuevo el teletransportador y nos dirigiremos al Norte, hacia una sombra cerca de unos nichos.

Cuando lleguemos, el espíritu nos dirá que lo sigamos. Una vez en los nichos pondremos el cuerpo en la tumba y el muerto, como recompensa, nos dejará una botella de la cual no sale otra cosa más que un genio. Este nos concederá tres deseos y nos llevará directamente al campo de batalla. Primero tendremos una pequeña lucha muy molesta aunque estaremos acompañados de nuestros aliados. Tras vencer, aparecerá el Ejército de Draj. Una vez muertos todos veremos que...oh, creo que ya se me olvidó.

Eric Vallodoro

E-mail (MP OnLine!): evallodoro

HARD
REQUERIDO

Sound Blaster
Teclado, mouse
SVGA
Imprescindible
RAM 4 MB
X 86 386 o mayor



Agárrense: en el desierto no todo lo que vemos es real.

HARD WARE

CyberMan 3D Controller

de Logitech

Este nuevo mouse ha sido diseñado especialmente para jugadores que necesitan hacer movimientos rápidos o muy extensos, que con un mouse normal serían incapaz de hacer, debido a sus limitadas capacidades direccionales. Se realizó pensando especialmente en aquellos juegos que poseen gráficos en 3D por ejemplo en los casos en que debemos observar un escenario mirando hacia ambos lados y también hacia abajo o hacia arriba, lo cual lo obtendremos con sólo mover el CyberMan y sin necesidad de utilizar el teclado. Si buscamos entre nuestros programas seguramente encontraremos alguno que utiliza movimientos en seis direcciones y necesita tres botones en el mouse.

Sentir, ver y oír la acción es otra de las posibilidades que ofrece este cibermouse. Si, por ejemplo, nos encontramos en una escena en la que recibimos disparos por nuestras espaldas o en la que saltamos sobre una pared, automáticamente sentiremos cómo el CyberMan vibra bajo nuestra mano.

Otra de sus virtudes es su diseño ergonómico que lo convierte en muy confortable. En este punto debemos informar que ha sido diseñado por la compañía Logitech que, como ya se sabe, es una experta en el campo de los diseños ergonómicos. A cada movimiento de nuestros músculos de la mano, aunque sea el más leve, CyberMan reaccionará como si nuestra propia mano fuera la encargada de manipular las pantallas y los atributos del juego que estamos utilizando.

Para hacer que el CyberMan capte todas las sensaciones, se le ha adaptado el uso de dos pilas chicas en su base. Gracias a ellas, sentiremos las vibraciones bajo nuestra mano. Si lo deseamos, también podemos conectarlo por medio de un adaptador eléctrico que se conecta en el borde de su base.

La compañía Logitech ha trabajado dedicadamente para crear este moderno mouse, para hacer que la computación sea más fácil y divertida. Por esta razón, advierte que hay programas que a pesar de ser en 3D, no toman completa ventaja de los 6 movimientos de los que se encuentra dotado el CyberMan; para chequear esto, debemos correr el test que acompaña al CyberMan y controlar que la falla no provenga del mouse. Si el mismo funciona correctamente, quiere decir que el programa no está capacitado para el CyberMan; si no responde a los seis movimientos, entonces debemos volver a cargar el programa.

El CyberMan forma parte de una nueva serie de productos lanzados al mercado, a los cuales la compañía Logitech ha denominado Senseware, especialmente desarrollados para que aquellos usuarios de PC a los cuales se les pasan rápidamente las horas, se sientan más cómodos utilizándolos y terminando con el cansancio que provocan otros productos de tecnologías anteriores.

Para poder utilizar el CyberMan, es necesario poseer una 386 o mayor. En el caso de querer correr la demo, que se encuentra en el diskette que acompaña al producto, debemos tener una 386, una 486 SX, ambas con procesador matemático o una 486 DX o DX2.



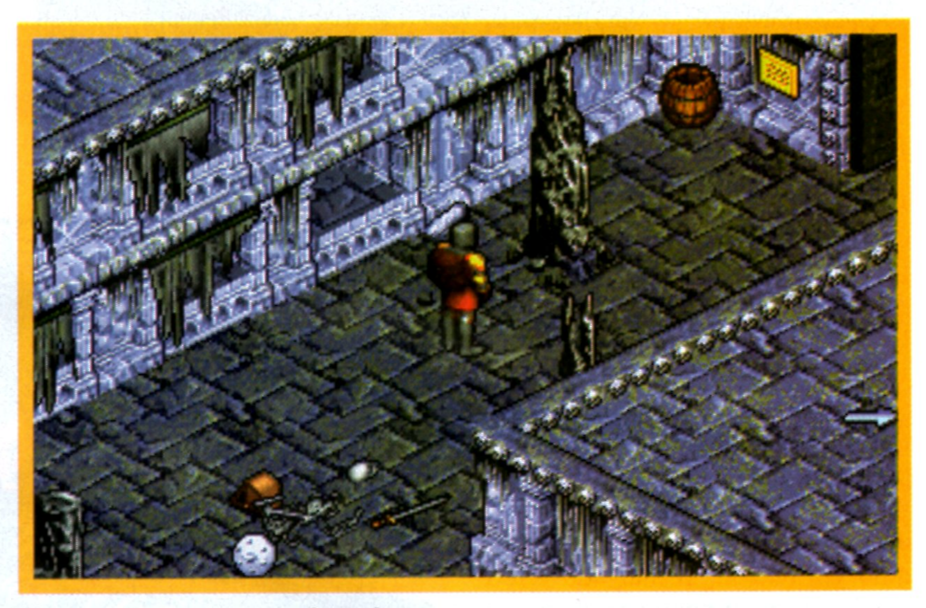
Pagan: Ultima VIII

de Origin

La aventura más difícil de la monumental serie Ultima. Nuestro personaje es el valeroso Avatar, quien se encuentra perdido y solo en una tierra plagada de peligros. En Pagan seremos los encargados de defender a esta tierra, ya que todo el futuro de su gente depende de nuestro éxito. Tal vez si buscamos que los nativos, que son prisioneros y esclavos, se nos unan, podremos combatir a los feroces guardianes y una vez que acabemos con ellos enfrentarnos al Guardián diabólico.

Realmente en Pagan se ha desarrollado un trabajo sorprendente, con un argumento que se asemeja más a una película que a una aventura, con gráficos muy desarrollados y un sonido sin igual.

Podríamos decir que se destaca entre los demás juegos de rol que se han creado. Posee nuevos esquemas y gráficos realmente deslumbrantes, los cuales nos introducen lentamente en el mundo de Pagan, y nos conducen hacia las profundidades de su corazón.



Una puerta secreta se descubre ante nosotros.

Para que los sonidos de las batallas sean realmente sorprendentes, se ha utilizado sonido digital de cuatro canales y compatibilidad general MIDI; gracias a ello, cada batalla parecerá real.

Si bien los gráficos de las demás aventuras gráficas Ultima eran buenos, en el caso de este nuevo producto la calidad hay que multiplicarla varias veces ya que posee 1.200 fotogramas de animación para nuestro personaje y el control total de todos sus movimientos.

Según **Bentic,** el humilde erúdito y estudiante, la historia consta de tres épocas: la primera habla de nuestras tierras hace mucho tiempo, cuando la humanidad era capaz de caminar por las llanuras y cruzar los mares que hoy son tan peligrosos.



En nuestro saco guardamos los elementos que vamos encontrando.



La aventura se desarrolla por tierras de fantasía.

asesinado. Varios gobernantes intentaron copiar su gobierno, pero todo resultó inútil. El pueblo volvió a dividirse en clanes opuestos y lo único que mantuvieron fue su religión como elemento de unidad de la sociedad celana.

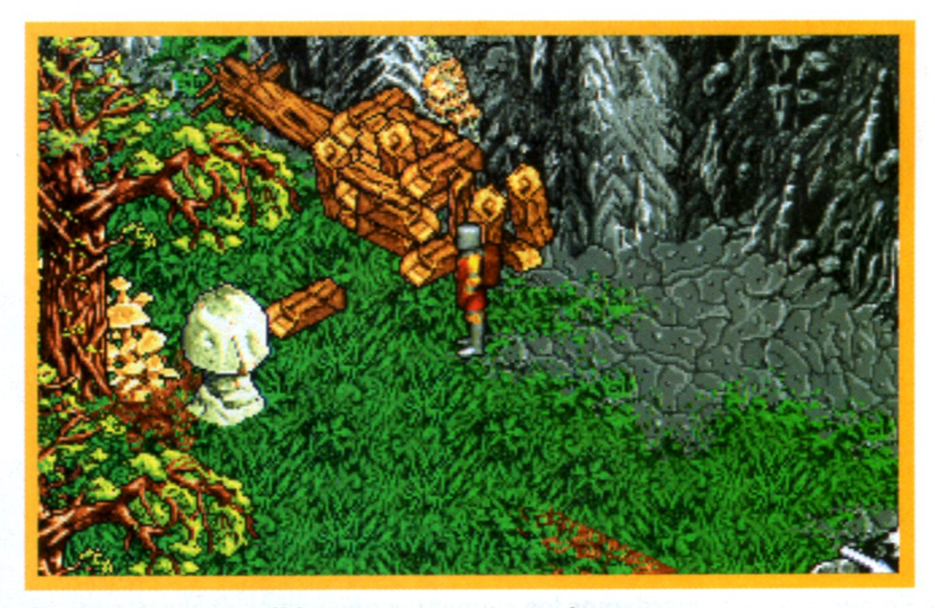
En la segunda época se produjo un glorioso cambio en la gente. Los religiosos líderes rebeldes dieron a conocer entre la población las primeras palabras del Guardián. Este guardián hablaba en sus mentes, prediciendo una era oscura en la que un campeón de tremenda maldad trataría de dominar su mundo. Este malvado ser haría que los elementos de la tierra se volvieran con-

Los antepasados de Avatar, conocidos como zealans, rendían culto a las mentirosas palabras de los ancianos, soberanos de las emociones. La diosa Amoras, realmente bella según dicen los antiguos textos, controlaba el amor y la alegría y se aparecía cuando esos sentimientos prevalecían en las comunidades celanas. Pero cuando las emociones de los celanos se transformaban en odio y aflicción, el malvado y feo Odión hacía su aparición para dar muestras de su poder. Según dice la leyenda, el frío, imparcial y orgulloso soberano Aphatas era el encargado de mantener el equilibrio y los lazos entre ambos. Bajo la dudosa vigilancia de estos seres se desarrollaba y convivía nuestro mundo y el de nuestros ancestros.

Los zealans ignoraban por completo el raciocinio, como una manera de mostrar respeto a los falsos dogmas de la emoción. Casi carecían del sentido de sociedad, vivían en eternas peleas entre ellos y nada sabían de economía. Pero a pesar de esto, debemos decir que eran expertos guerreros y cazadores. Pasó mucho tiempo hasta que un jefe militar llamado Khumash-Gor, conquistara a la totalidad de las tribus enemistadas, unificándolas en una sola comunidad de gran tamaño e influencia y reinando durante mucho tiempo antes de ser

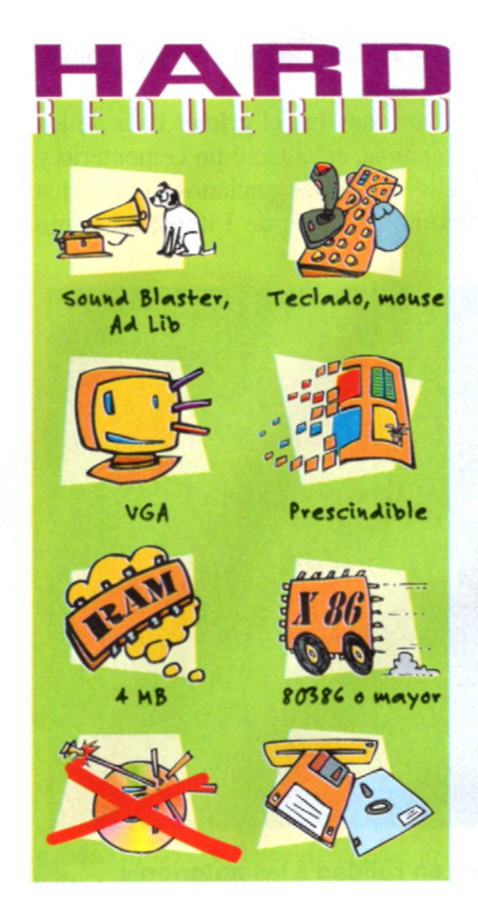


Para cruzar el precipicio, debemos hacer pie sobre las calaveras.



Siempre hay una salida, aunque a veces no lo parezca.

HARD REQUERIDO



a los cuatro elementos y les ofrecían sacrificios. Tal como el Guardián había dicho, los espíritus aumentaban su poder tomando formas titánicas: Lithos, el Rey del Monte, Elemento de Tierra; Hydros, la Merodeadora, elemento de agua; Stratos, la voz mística, elemento de aire; y Pyros, señor de las llamas, elemento de fuego.

Las antiguas deidades de las emociones se enojaron mucho, cuando vieron que sus poderes disminuían y ordenaron a sus seguidores que mataran a los adoradores de estos elementos, a los que se conocía como paganos. Conforme a lo solicitado por los dioses, los hombres se enfrentaron en una cruenta guerra, que asoló toda la tierra. El mensaje del Guardián se escuchó más alto y muy pocos zealans se convirtieron al culto de los Titanes Elementales. Aunque la guerra duró muchos años, fue posible ver que los paganos se alzarían con la victoria. Hydros se retiró de las tierras de los zealans y Lithos los encerró en el Valle Perdido, lo que causó la muerte de muchos de ellos. Cuando los paganos habían destruido casi por completo a los zealans, el Guardián dio su aviso final: "Tomad a vuestra gente y marchaos del Templo. El Destructor ha llegado".



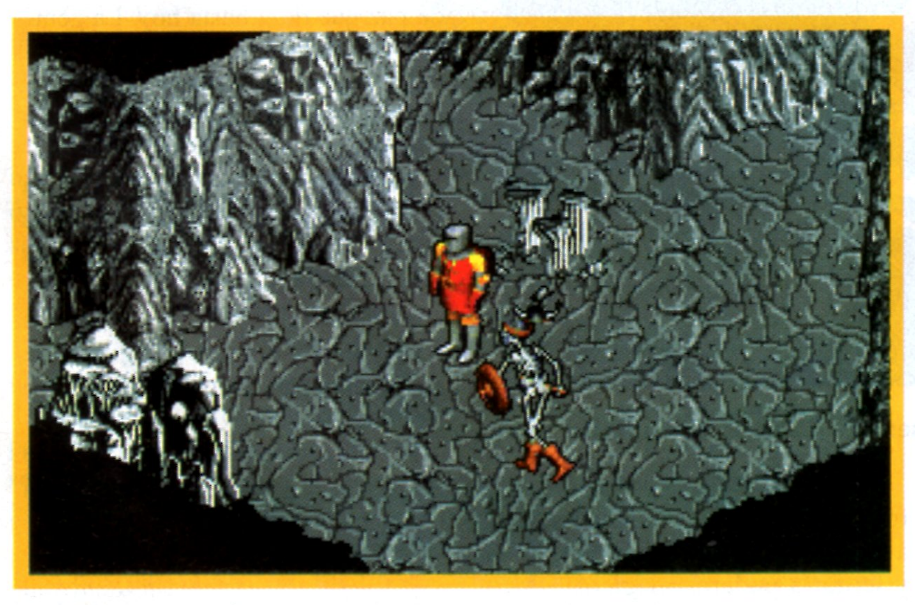
Místicas criaturas se cruzan en nuestro camino.

tra los hombres, extendiendo su imperio por toda la tierra. Pero si la gente veneraba a esos elementos, podría hacer que éstos no le ayudaran al gran Destructor.

Muchos habitantes se rieron de las palabras del Guardián, pero otros construyeron un templo en lo alto de una montaña y un gran obelisco negro. Allí concentraron su adoración

Los paganos oyeron sus palabras y huyeron; una cara de color escarlata apareció en el cielo pagano, sus ojos amarillos miraban maléficamente toda la tierra y se fijaron en el gran templo, al cual destruyó junto con la montaña. Los titanes oyeron el clamor de la gente y desafiaron al Destructor en una fantástica batalla.

Los cuatro elementos arremetieron con todas sus fuerzas contra el Destructor, pero en su lucha asolaron la tierra con sus desastres, muchas islas desaparecieron y la sal del mar se multiplicó por diez, lo que hizo que no creciera más vegetación en las costas. Los Titanes se



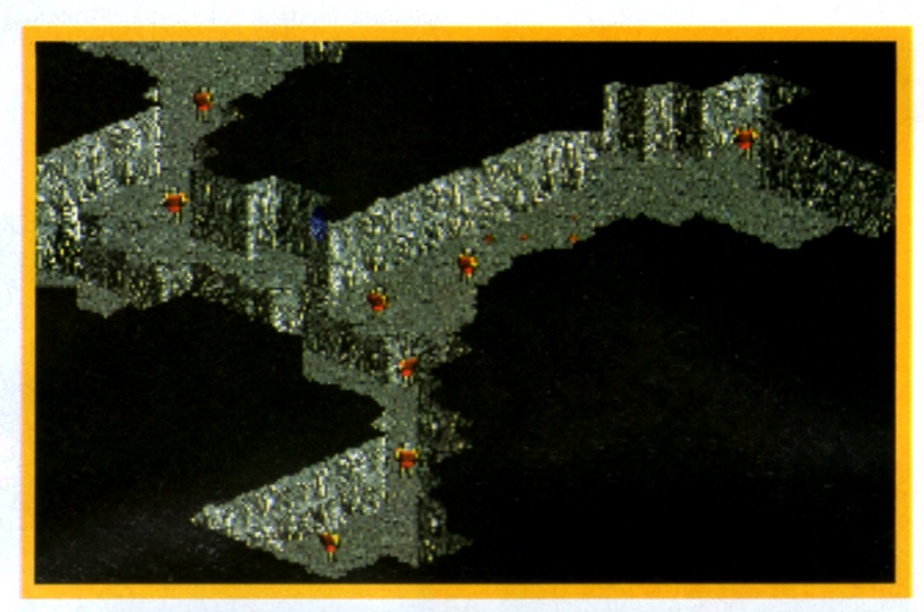
Diabólicos esqueletos nos atacan.



volvieron a presentar ante la gente, anunciando que habían vencido al Destructor. Los sobrevivientes, tanto paganos como zealan, se reunieron en una de las islas más grandes, pero a pesar del triunfo, el mundo no volvió a conocer tiempos de paz. Los Titanes exigían cada vez sacrificios más grandes en honor de su hazaña mientras que los paganos construyeron un templo para cada uno, en su afán de apaciguarlos. A su vez, éstos se disputaban la supremacía del mundo.

Durante la tercera época, los viejos paganos comprendieron que no podían eliminar el poder de los Titanes, así que intentaron negociar. Lithos exigió que los paganos le brindaran su lealtad, más allá de la vida. Luego de la muerte, cada uno de ellos sería trasladado al reino de Lithos, para ser su esclavo por toda la eternidad y que varios paganos le fueran entregados inmediatamente; a cambio él calmaría los temblores y le daría poderes mágicos a Moriens para llevar a cabo sus rituales. Los ancianos aceptaron y el convenio se firmó.

Moriens fue el primer líder de los paganos, estableció un cementerio y eligió a varios ancianos voluntarios como esclavos de Lithos; tal como fue prometido, los temblores cesaron. Luego de muchos años otro líder, llamado Kalen, logró hacer un pacto con la Merodeadora y las tempestades cesaron. Luego llegaron los pactos de paz con el aire y con el fuego. Y por último llegó la cuarta época, la edad de la paz.



Los gráficos de esta aventura superan en calidad a las anteriores historias de la serie Ultima.



Conforme a lo solicitado por los dioses, los hombres se enfrentaron en una cruenta guerra.

Una vez que se apaciguó a los cuatro titanes, se estableció la época de paz que dura hasta hoy. La gente vive ahora en libertad de forma natural, cuidan sus campos o sus mercancías y realizan las tareas cotidianas normalmente.

Una vez que ya conocemos la historia, todavía quedan muchos personajes y lugares que debemos conocer a lo largo de esta aventura, a los cuales deberás vencer con tus armas o con conjuros, algunos de estos seres son realmente feos, pero otros te ayudarán.

No olvides que eres el valeroso Avatar, y el futuro del mundo está en tus manos.

Martín Quintana
E-mail (MP OnLine!): mquintana



One Must Fall

de Diversion Entertainment

Luego de la invasión de los juegos de peleas, como el *Street Fighter*, el *Body Blow* o el *Mortal Kombat* y mientras esperamos la segunda parte de este último, les contamos que por fin podemos brindar junto con la revista, este arcade de lucha de muy buena calidad y con el cual, no nos quedan dudas, quedarán fascinados desde el primer momento.

Esta es la versión demo jugable del producto comercial. Como dice el título, uno de los dos contrincantes debe caer y tenemos que procurar que quien caiga no seamos nosotros.

En esta versión podemos pelear con un solo luchador (contra la computadora o contra otro adversario).

Si optamos por la computadora, según el menú del juego, se puede hacer que el luchador se defienda óptimamente o bien que el mismo sea lo suficientemente vulnerable como para poder tener una contienda fácil. También se puede elegir que la máquina ataque totalmente o bien de manera aislada.

Estas dos pautas del juego nos permiten que sea muy fácil o en caso contrario muy difícil, según sea la opción elegida.

Para acceder al menú de opciones debemos pulsar ESC en medio de una lucha.

Lo primero que podemos elegir son los controles del jugador 1, que puede ser el teclado, 1 ó 2 joysticks o bien se lo puede controlar desde la computadora. Si la opción es el teclado, esta nos permite redefinir las teclas a nuestro gusto. Y si elegimos los joysticks nos pide que los centremos. La segunda es similar a la anterior. Luego viene la opción que nos permite activar la Sound Blaster, donde debemos colocar dirección, IRQ y DMA.

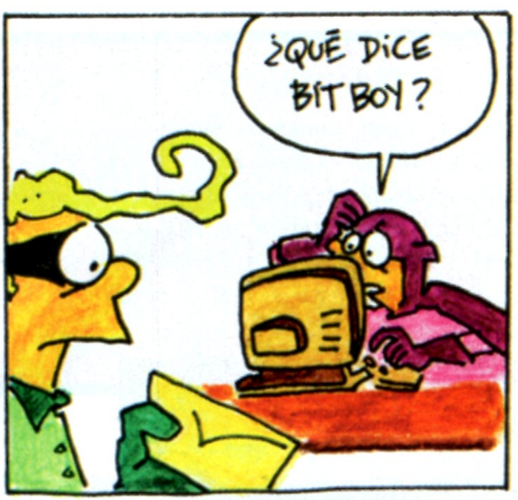
En el siguiente podemos modificar la defensa y el ataque de la computadora, haciendo que ésta sea más fuerte o más débil. También nos permite variar la velocidad del juego.

Y las dos últimas nos dejan continuar el juego o salir al DOS, respectivamente.

Sin lugar a dudas, pasarán un rato entretenido tratando de vencer en todas las peleas a nuestro adversario, ya sea la computadora o bien algún amigo.

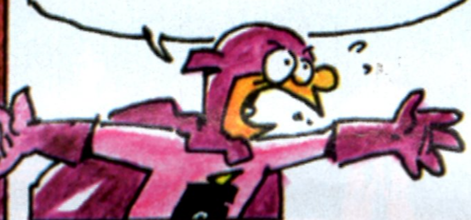
Hugo Fernández
E-mail (MP OnLine!): hfernandez


¡CARTA PARA TÍ, BYTEMAN!


¿QUÉ DICE BIT BOY?


ES DE LA LIGA DE LA JUSTICIA... DICE QUE TE SUSPENDEN COMO SOCIO POR NO PAGAR LAS CUOTAS...

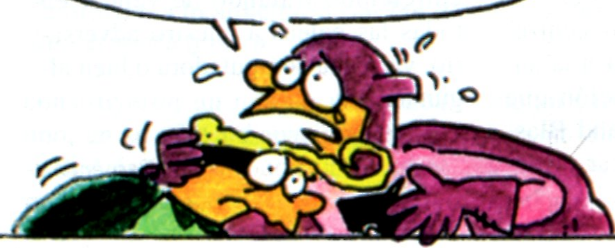



MMH... ¡MA SÍ! ¡EN ESA LIGA SON TODOS UNA MANGA DE ENGREÍDOS Y RICACHONES! ¡TODOS VIVIENDO EN MANSIONES CON MAYORDOMO!


¡NO VAS A ENCONTRAR AHÍ, NINGÚN HÉROE DE CLASE MEDIA QUE TIENE QUE YUGARLA PARA COMPRARSE CUATRO MEGA DE RAM!


¿ME ESTÁS ESCUCHANDO BIT BOY? ¿DÓNDE...?


¿NO ME PRESTABAS ATENCIÓN? ¿QUE ES ESE JUEGUITO? ¿DE DÓNDE LO SACASTE?
EH... EH... ES SHAREWARE...!
¿SHAREWARE QUE OCUPA 20 MEGA? ¡POR LAS BARBAS DE PETER NORTON! ¡ESTÁS PIRATEANDO SOFTWARE, BIT BOY!


¡MI PROPIO COMPAÑERO DE AVENTURAS CAYÓ EN EL SUBMUNDO DE LA PIRATERÍA! ¿QUÉ SE PUEDE ESPERAR DE LOS DEMÁS?...


SÓLO CONOZCO A UN VILLANO QUE PUEDE LOGRAR SEMEJANTE INIQUIDAD...
SNIF!
BYTEMAN
EL VENGADOR INFORMÁTICO!
HOY PRESENTAMOS:
UNA DE PIRATAS
GUIÓN Y DIBUJOS: SARDÁ

A VER... A UN PESO LA COPIA Y DOS EL DISKETTE... SON...

CROAK! DOOM 2!

LA CASA PAGA ESTA VUELTA, PEQUEÑO... ES GRATIS...

?

¡BYTEMAN! ¡QUÉ SORPRESA!

VENGO POR ESTO.

¿NO TE ANDUVO EL JUEGO? ¡NO HAY PROBLEMA! ¡TE LO COPIO DE NUEVO!

¡MUY GRACIOSO MORGAN...! ¡PERO TUS DIAS DE PIRATERÍA ACABAN DE TERMINAR!

TÚ NO ENTIENDES BYTEMAN...

TÚ Y YO ESTAMOS EN EL MISMO NEGOCIO! LO MÍO ES UN SERVICIO A LA COMUNIDAD. LO HAGO POR EL BIEN A LOS DEMÁS...

LOS PROGRAMAS SON MUY CAROS Y NO TODOS PUEDEN DARSE EL LUJO DE COMPRARSE ORIGINALES... HOY EN DÍA NO HAY PLATA QUE ALCANCE...

NO ME LO DIGAS A MÍ... DÍSELO A LOS DE LA LIGA...

¡BASTA MORGAN! ¡BYTEMAN TIENE RAZÓN!

...

¡ME HE DADO CUENTA DE MI ERROR! ¡MEJOR POBRE PERO HONRADO...!

¿CÓMO? ¿YA SALIÓ?

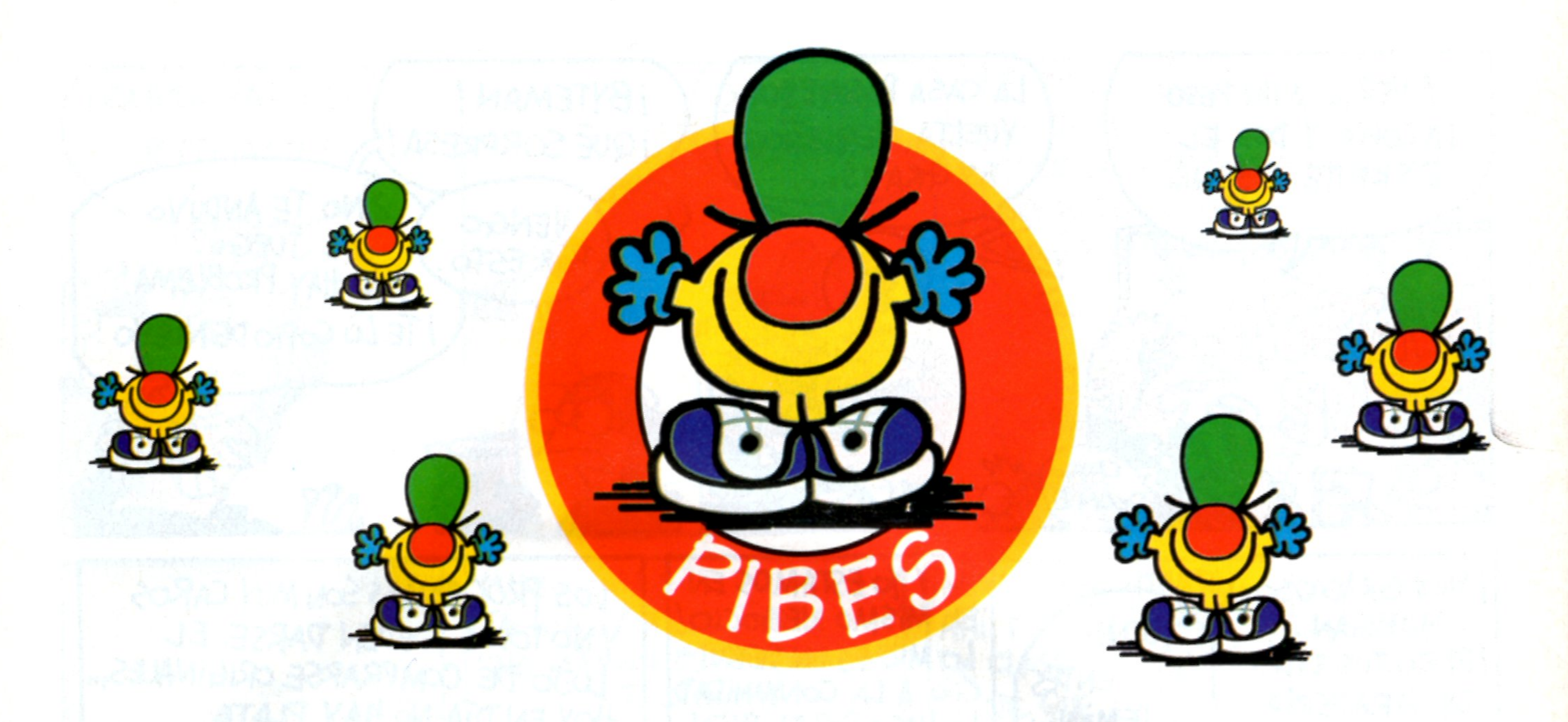
MONKEY ISLAND 3

¡ES NECESARIO PROTEGER LA PROPIEDAD INTELECTUAL!

¿Y ÉSTO? ¿CUÁNTOS DISCOS SON?

PRINCE III





Pinta cuentos

de Century Computers

Esta vez para nuestra sección Pibes vamos a presentar, con mucho orgullo, uno de los primeros programas para niños de origen nacional.

Afortunadamente cada día son más los programadores argentinos que nos presentan sus productos para que nosotros los comentemos. Hasta ahora, realmente debemos felicitarlos no sólo por la calidad de sus productos sino también por ser, eso esperamos, por ahora los primeros en lanzarse al mercado del soft nacional. Tal vez con el tiempo, podamos competir junto con grandes compañías extranjeras por el dominio del mercado del software.

La compañía Century Computers ha realizado una serie de nuevos programas dedicados a los niños más pequeños. Esta serie consta, por ahora, de tres cuentos clásicos: *Blanca Nieves*, *La Sirenita* y *Aladino* y *La lámpara maravillosa*.



Los mismos están diseñados para que los niños se diviertan pintando las escenas del cuento a medida que un relator les cuenta la historia desde un compact.

Con *Pinta cuentos*, los pequeños no sólo aprenderán la historia, sino también a utilizar los elementos más sencillos de una computadora a medida que juegan con el mouse.

Otro de los elementos que pueden manejar es la impresora, ya que pueden editar los dibujos que han coloreado en la máquina, si la impresora es color o bien imprimirlos vacíos y pintarlos sobre el papel con lápices de colores.

Pinta cuentos ha sido desarrollado para estimular y ejercitar las actividades artísticas de los niños, combinándolas con la aventura de un cuento clásico, no olvidando que el mismo siempre debe ser entretenido, para evitar que pierdan interés en él en poco tiempo.

Según las aseveraciones de sus creadores, los juegos fueron testeados por chicos de diferentes edades durante las distintas etapas de su desarrollo. Además, fueron diseñados para que padres y maestros

Pinta...

Puntaje

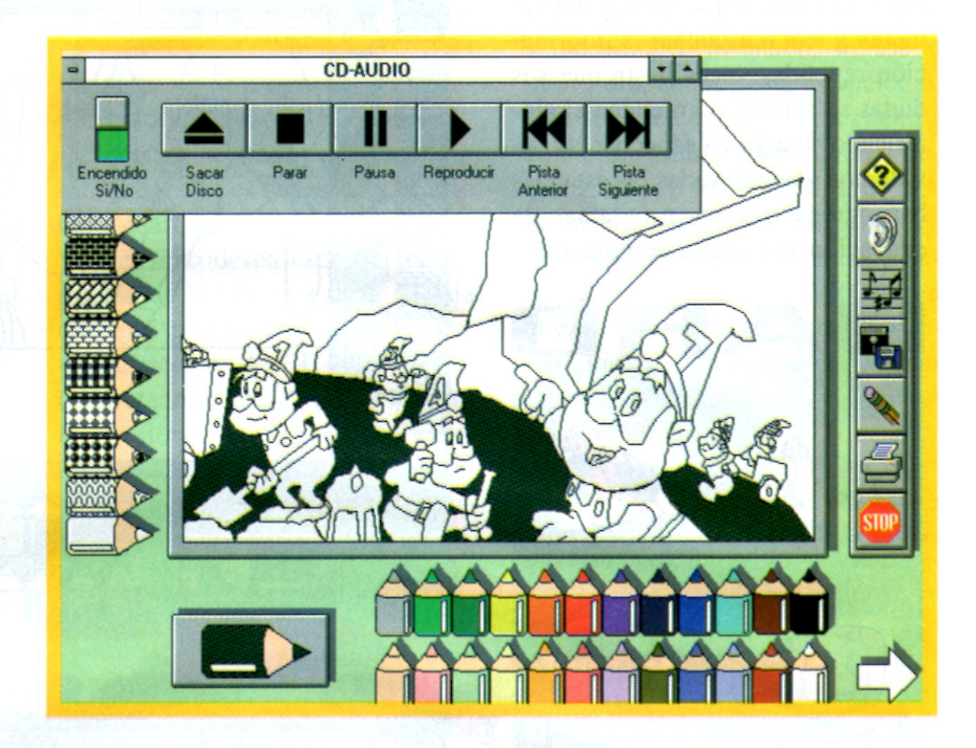
GRAFICOS	8
DIFICULTAD	7
ADICCION	8
SONIDO	8
ARGUMENTO	6
ANIMACION	7

puedan aprovechar este juego para incentivar a los niños sobre el tema que más les guste.

Otra de las ventajas de estos juegos es que requieren muy poca o casi ninguna supervisión de un adulto, dependiendo de la edad y temperamento de cada chico.

Volviendo al tema de sus diseñadores, estos programas fueron creados por un grupo interdisciplinario de profesionales, entre ellos educadores, programadores, diseñadores gráficos, músicos, actores, etcétera, quienes unieron sus experiencias recogidas en sus áreas de trabajo y se propusieron lograr un sólido producto educativo en el cual combinaron el aspecto lúdico con lo todo relacionado al aprendizaje de los niños, conduciéndolos, en parte jugando, hacia el fascinante e inagotable mundo de las computadoras, tratando de que no se aburran o se cansen mientras juegan.

Es verdad, y esto está ampliamente comprobado, cuando sus creadores afirman que los niños aman las computadoras ya que ellas son un muy buen complemento para el aprendizaje: los pequeños quedan fascinados por ellas y la mayoría aprende más de ellas que lo que les puede decir un libro, ya que investigan cada una de las cualidades de la máquina llegando a verdaderos descubrimientos o utilidades in-





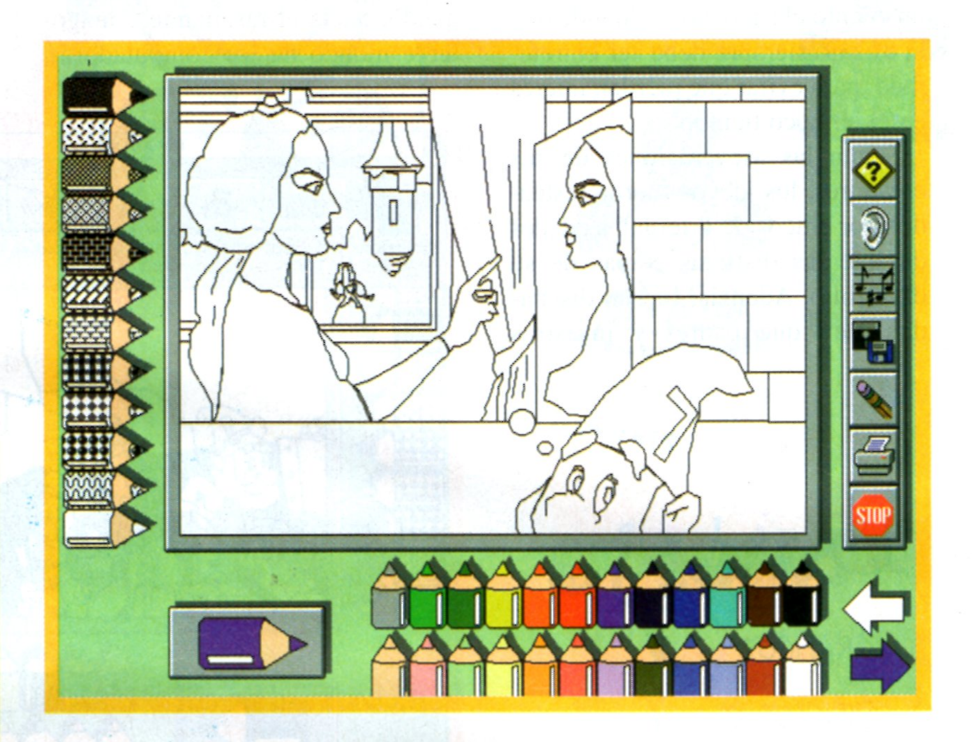
sospechadas, por el sólo hecho de llegar a saber todo sobre las PCs.

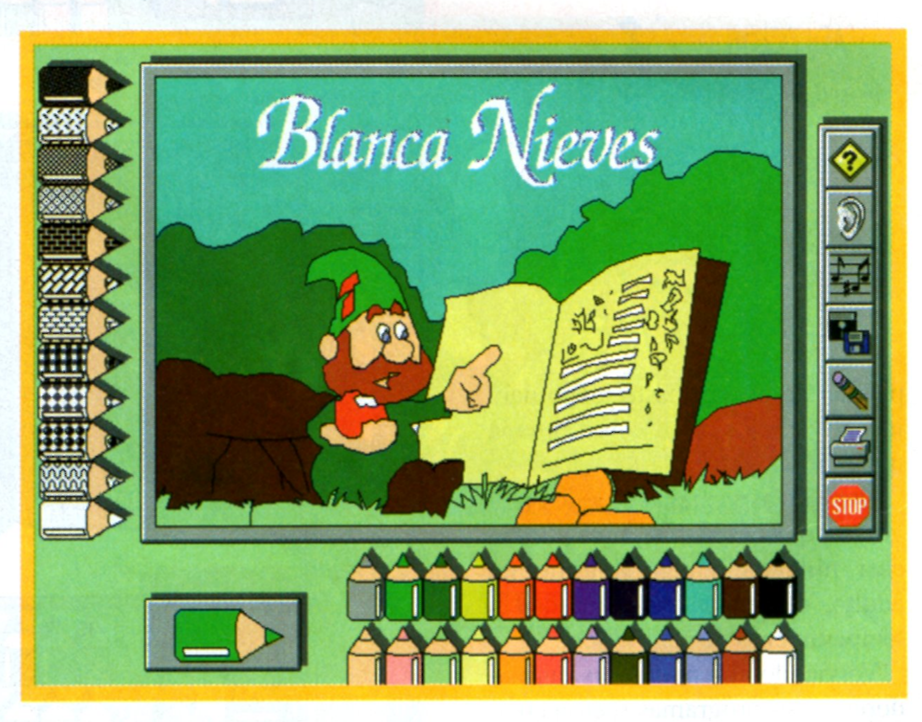
Además, las computadoras hacen lo que ellos quieren y pueden repetirlo hasta el cansancio sin protestar, por lo cual si tienen dudas sobre algo sólo tienen que teclear nuevamente y leer o escuchar la información repetidas veces hasta que sus dudas se aclaren o aprendan el significado de algo en especial. No olvidemos que casi todas las escuelas han agregado a sus programas de educación la materia computación, tema que realmente acapara la atención de los mismos.

A propósito de este tema, se puede relatar una experiencia personal, sucedida en una escuela primaria. Durante el transcurso las horas de clase, los niños eran, por decir así, algo "revoltosos" y sus maestras no podían a veces controlarlos, pero en la hora de computación, los mismos revoltosos se convertían en los seres más pacíficos de la Tierra, ya que hasta el más rebelde se quedaba callado escuchando las clases y aprendiendo a manejar las máquinas con sumo cuidado. Luego de las clases de computación de esta escuela, la cual fue una de las primeras que participaron de una prueba piloto realizada por la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires, se implantó formalmente el sistema en la mayoría de las escuelas municipales. También debemos aclarar que la atención dispensada por los estudiantes, depende de quién dirija las clases y la forma en que lo haga. Si lo hacemos muy teórico se convertirá en un aburrimiento total; en cambio, si lo hacemos amenamente, acapararemos la atención de los alumnos y los minutos transcurrirán volando. Debe-

HARD REQUERIDO

- Sound Blaster
- Mouse, teclado
- VGA
- Imprescindible
- 4 MB
- 386 o mayor





mos incentivar a los niños y jóvenes en este tema, ya que en el futuro la educación recurrirá una y otra vez a la aplicación de las nuevas tecnologías en todas las etapas del aprendizaje sistemático. Asimismo esperamos que las empresas de software nacional se dediquen a este tema por entero, no olvidando ninguna etapa de crecimiento y orientando los programas a la educación en forma divertida.

Por medio de estos juegos podremos descubrir por qué los chicos y las computadoras se han convertido en compañeros inseparables.

Lo bueno de estos programas es que el CD, en el cual vienen los relatos de los cuentos, son sólo de audio, es decir que los podremos utilizar en cualquier equipo de música independientemente de la computadora. Esta es otra de las ventajas, ya que si el niño sólo quiere escuchar la historia puede hacerlo sin necesidad de utilizar la PC, o en el caso de querer pintar o dibujar lo que más les plazca en el momento que gusten. Por supuesto que también cuentan con los dibujos que vienen incluidos en el programa, que pueden colorear como ellos quieran.

Debemos aclarar que para utilizar este programa es necesario correrlo bajo Windows.

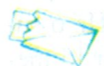
Si el niño desea escuchar la narración de lo que sucede en la hoja que está pintando, y si posee una unidad lectora de CD-ROM en su computadora, podrá hacerlo con sólo presionar el ícono correspondiente. También posee una lupa, en el caso que quiera acercarse a cierta parte de la pantalla o desee ver una imagen ampliada.

Los requerimientos mínimos indispensables para correr estos programas son: 386 SX/25 MHz o superior, disco rígido con por lo menos 4 MB de espacio libre, plaqueta VGA, 4 MB de RAM, Microsoft Windows 3.1 instalado, mouse e impresora, aunque ésta es opcional.

Si se desea utilizar *Pinta cuentos* con el máximo de atribuciones necesitaremos 8 MB de RAM, SVGA (al menos 640x480 y 256 colores), plaqueta de sonido, parlantes o auriculares y lector de CD-ROM, en el caso de no tenerlo instalado, como dijimos, antes podemos usar cualquier equipo de CD.

Martín Quintana
E-mail (MP OnLinel): mquintana



LEONARDO NAVARRIA
DE LA PLATA, PCIA. DE BUENOS AIRES

La revista está genial y es la mejor de juegos para PC.

Me gustaría que satisfagan algunas de mis dudas y les quisiera hacer algunos comentarios y súplicas. Tengo una 486 DX, SVGA y 4 MB de RAM.

1- ¿Podrían publicar las contraseñas de los niveles del *Flashback* y del *Prehistorik II*?

2- En el *Sam y Max, Hit the Road*, cuando tengo que encontrar el lugar mencionado (World Larges Stun) por el hombre que se encuentra en el Mistery Vortex, mirando el telescopio no lo puedo encontrar. ¿Cómo hago? Tengo las soluciones que salieron en la PC JUEGOS 21 y no lo aclara.

3- ¿Podrían publicar la soluciones del *Larry V*?

4- ¿Hay algún truco para el *F.I.F.A.* que no sea ponerse delante del arquero cuando saca?

5- ¿Van a publicar las soluciones del *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*?

P.D.: Me gusta mucho la idea de los videos de soluciones y que traigan las PC JUEGOS atrasadas a las casas de computación de La Plata, ya que empecé a comprarla a partir del número 21, debido a que no sabía que existía una revista tan buena para juegos de PC. También sería una buena idea que por año salieran PC JUEGOS extras entregando un video con las soluciones.

PC JUEGOS:

1- En la PC JUEGOS número 18 y con un gran esfuerzo de producción salieron íntegramente los mapas de todos los niveles, y las contraseñas de cada uno de ellos, del Flashback. Con respecto al Prehistorik II nos es imposible ya que varían las contraseñas de máquina a máquina, porque hicimos la prueba y nos llegó a dar hasta cuatro caracteres distintos para el mismo nivel en cuatro PCs distintas así que lamentablemente no podemos hacerlo.

2- Mirá, cuando el topo del Mistery Vortex te dice el lugar donde se encuentra, te da entre qué lugares está y allí debés detener el mirador. Solamente cuando lo detenés totalmente te dice el lugar y aparece en el mapa.

3- Las soluciones del Larry V salieron publicadas en la PC JUEGOS número 1.

4- Otro truco no conocemos.

5- Las soluciones de Indiana Jones and the Fate of Atlantis salieron publicadas en la PC JUEGOS número 5.

P.D.: Nosotros no podemos enviar a las casas de computación las revistas atrasadas a menos que nos las pidan. Pero si necesitás algún número podés pedirlo por correo enviando un giro o cheque por el valor de la revista más gastos de envío y te lo enviaremos a vuelta de correo.

La idea que salgan números extras de PC JUEGOS está en proyecto y aunque no está contemplado incluir un video, podría contener una sorpresa. Cuando esté más en firme vamos a dar la noticia.



IGNACIO DIAZ
DE CAPITAL FEDERAL

La revista está muy buena, pero voy al grano.

1- ¿Es posible que haya una sección de clasificados como en la PC USERS? En la que se puedan comprar y vender juegos, revistas o cosas del tema.

2- ¿Va a haber otro concurso de dibujo?

3- ¿Cuál es el número de PC JUEGOS que salieron las soluciones de *Sam & Max* y cómo lo puedo conseguir?

4- ¿Cuánto falta, más o menos, para que salga el *Mortal Kombat II* en la PC?

5- Me podrían decir cuáles serán los próximos títulos de LucasArts y de Sierra On Line.

Gracias por todo.

PC JUEGOS:

1- Es factible, pero todavía no la ideamos. El único inconveniente que se presentaría es la posibilidad que brinda para hacer piratería de software, por esa razón es que todavía no lo hicimos.

2- Sí, pronto vas a tener noticias, y no sólo de dibujo estamos pensando en otros rubros.

3- Las soluciones de Sam & Max salieron publicadas en la PC JUEGOS número 22 y para conseguirla, ya que vivís en Capital, te conviene acercarte hasta nuestras oficinas en la calle Moreno 2062 y adquirirlas en nuestro salón de ventas.

4- Mirá todavía no tenemos noticias, pero como son muchos los que preguntan sobre ese juego, nos pondremos en campaña para averiguarlo y en la sección Noticias lo publicaremos apenas tengamos información.

5- Entre los títulos que piensa sacar en el próximo año, LucasArts incluiría Dark Forces, The Dig y Full Throttle y en lo que hace a Sierra On Line piensa lanzar al mercado Phantasmagoria, Capitol Punishment, King Quest VII y Boozooks.



MARCELO O. BRUSA
DE CORDOBA

Primero quiero felicitarlos por la revista y quisiera hacerles algunas preguntas:

1- ¿Cómo puedo hacer para conseguir la revista nº 17 de PC JUEGOS en Córdoba (Capital)?

2- ¿Qué juegos me recomendarían de aventura gráfica para SVGA?

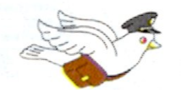
3- ¿Salió algún simulador de vuelo mejor que el TFX?

4- ¿Podrían publicar las soluciones del *Alone in the Dark II*?

PC JUEGOS:

1- Si el distribuidor local no te la consigue, entonces dirigite por correo a Moreno 2062, enviando un giro más gastos de envío y a vuelta de correo recibirás la revista que pedís.

2- Mirá, las últimas de Sierra On Line tienen la posibilidad

de usarse en SVGA, el Police Quest IV y el Gabriel Knight.
3- Si es mejor o no es una cuestión de gustos, pero posteriormente al TFX está el 1942, de Microprose.
4- En el número 28 de PC JUEGOS salieron publicadas esas soluciones.



JUAN MANUEL COUTO
DE SOLANO, PCIA. DE BUENOS AIRES

¡Hola! La revista está espectacular, los trucos me re-sirven y la espero cada mes.

Quisiera recomendarles que hicieran una sección en la que mandaran trucos sueltos sobre juegos. Si la piensan inaugurar aquí les va el primer truco. En el laberinto de *Igor Objetivo Vikokahonia*, apenas uno entra, tocar ESC y apareceremos en la salida.

Ahora un par de preguntas:
1- ¿Me podrían recomendar juegos tipo *Eternam* o el *Igor Objetivo Vikokahonia*?
2- ¿Podrían publicar los pasadizos del *Wolfenstein 3D*?
3- ¿No es un poco caro el video del *Sam and Max*?
Muchas gracias y sigan así.

PC JUEGOS:
La sección de trucos está y muchas veces participaron los lectores y nos llegan algunas cartas con trucos, pero el problema es que muchas veces son trucos que salieron publicados en otras revistas y por eso algunos no los publicamos.
1- Si te referís a similares en lo que respecta a gráficos, lamentablemente, y aunque sean muy buenos, ahora los están dejando de lado por imágenes digitalizadas y filmaciones de actores reales. Y si es por el argumento, sacando los que nombraste y la serie de Monkey Island y de Zak Macracken, no hay muchos que tengan ese estilo.
Pero podés intentar jugar con el Mundo según Wayne (Wayne´s World), puede ser que te guste.
2- Posiblemente en algún número especial, pero ya está a la venta el CD-ROM de PC JUEGOS SURTIDOS VOLUMEN 1 en el que podrás encontrar todos los utilitarios que necesitás para ver los pasadizos del Wolfenstein 3D.
3- El precio que puso la editorial al videocassette debe ser el justo y necesario para cubrir los gastos de producción y ganancias.



WALTER PAPAZIAN
FLORIDA, PCIA. DE BUENOS AIRES

Hola, les escribo para hacerles algunas preguntas acerca de algunas dudas.
1- ¿Podrían explicarme bien cómo encontrar "Frog Rock" en el *Sam & Max*? Ya que en la revista número 21 no lo entiendo.
Cuando uso los binoculares, encima del "Ovillo de lana más grande del mundo", busco entremedio de la "lluvia ácida" y el "Tucán más grande del mundo" y no encuentro la roca, pero me aparece la crucesita del mouse y no sé si servirá para algo. Por favor, publíquenlo.
2- ¿Me podrían aconsejar buenos programas para hacer dibujos animados (bien detallados)?
3- También quisiera saber algunos juegos buenos de aventuras gráficas descartando el *Sam & Max. Monkey Island I* y *II* y *Day of the Tentacle.*
P.D.: Desde ya "muchas gracias" y sigan publicando hasta el 3000.

PC JUEGOS:
1- Cuando estás usando los binoculares el ícono del mouse es para bajar la velocidad de giro y luego detenerla en el lugar preciso. Luego que el hombre del Mistery Vortex te dice la ubicación de la piedra tenés que encontrar en los binoculares el lugar exacto y detenerlo, luego aparecerá en el mapa el lugar y así podemos llegar hasta él.
2- Disney Animator Studio y el Hanna Barbera son los dos mejores para realizar dibujos animados. Otro programa, más profesional, es el Animator Pro que no sólo sirve para hacer dibujos animados sino que se pueden hacer presentaciones con gran cantidad de efectos visuales.
3-Podés probar de jugar con el Mundo según Wayne (Wayne´s World) o el Igor Objetivo Vikokahonia.
P.D.: De nada. La seguiremos publicando siempre que haya lectores y nos queden fuerzas.



PABLO M. SERRANO
BERAZATEGUI- PCIA. DE BUENOS AIRES

Su revista es la mejor y está copadísima; en dos palabras: "La número 1". Poseo una PC AT 386 DX con 4 MB de RAM, rígido de 130 MB y monitor SVGA.

Ahora las preguntas:
1- Quisiera saber en qué número publicaron las soluciones del *Monkey Island I*, ya que el primer número que compré de su revista fue el 26.
2- Quisiera comprarla de la manera más fácil y barata, sin tener que ir hasta su editorial.
3- ¿Están el *Doom I* y el *Doom II* para una 386?¿Para una 286?
4- ¿Podrían recomendarme algún buen juego de ingenio?
Desde ya muchas gracias, y sigan así. Aguante PC JUEGOS!!!

PC JUEGOS:
1- Las soluciones del Monkey Island I salieron en el número 9 de nuestra revista.
2- La manera más fácil y barata es pidiéndosela a tu canillita.
3- Sí, funcionan en una 386 en adelante.
4- El Oxyd.



CENTRO MAIL
AHORA EN ARGENTINA
EN LOS CENTROS MAIL PODRAS ENCONTRAR
LA MAYOR VARIEDAD DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
EN CASTELLANO ¡Y AL MEJOR PRECIO!
CENTRO MAIL BUENOS AIRES
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017)
C. PARANA
C. LAVALLE
9 DE JULIO
AV. CORRIENTES
¡Ven a conocernos!
ESTACION URUGUAY. SUBTE 'B'
NOVEDADES EXITOS PC / CD EXITOS NOVEDADES
1942 PACIFIC AIR WAR PC 3 - $98
AL QUADIM PC 3 - $98
ALONE IN THE DARK
ALONE IN THE DARK II PC-$98/CD-$106
AMAZON PC 3 - $74
ARCHON ULTRA PC 3 - $64
ARMORED FIST PC 3 - $83
ATAC PC 3 - $52
ATP FLIGHT SIMULATOR PC 3 - $122
B-17 FLING FORTRESS PC 3 - $69
BENEATH A STEEL SKY PC 3 - $106
BLACK SECT PC 3 - $62
CANNON FODDER PC 3 - $59
CHAOS ENGINE PC 3 - $78
COBRA MISSION PC 3 - $70
COMANCHE PC-$77/CD-$138
COOL SPOT PC 3 - $56
CUERPO HUMANO PC 3 - $128/CD - $189
D-DAY PC 3 - $75
DARK LEGIONS PC-$98/CD-$114
DARK SUN PC 3 - $109
DAWN PATROL PC 3/CD - $96
DAY OF TENTACLE PC-$104/CD-$83
DEFENDER THE EMPIRE PC 3 - $40
DELTA V PC 3 - $98
DESERT STRIKE PC-$59/CD-$53
DOGFIGHT PC 3 - $106
DOOM 2 PC-$109/CD-$109
DRACULA PC 3 - $62
DREAMWEB PC 3/CD - $96
DUGEON HACK
EUROP CHAMPIONS PC 3 - $39
F14 FLEET DEFENDER PC 3 - $82
F15 III PC-$118/CD-$95
FIFA SOCCER PC-$74/CD-$90
LA AVENT. DEL ESPACIO PC-$112/CD-$157
FLIGHT SIMULATOR V PC 3 - $163
GLOBAL DOMINATION PC 3 - $52
GRAND PRIX PC 3 - $80
GREAT NAVAL BATTLES II PC 3 - $98
HAND OF FATE PC 3 - $74
HARRIER JUMP JET PC 3 - $107
HEXX PC 3 - $85
INDY CAR RACING PC 3 - $62
INT OPEN TENNIS PC-$75/CD-$104
JURASSIC PARK PC-$59/CD-$64
KGB PC 3 - $64
KASPAROV'S GAMBIT PC 3 - $85
KING QUEST V PC-$56/CD-$75
KRUSTY'S FUN HOUSE PC 3 - $53
LANDS OF LORE PC 3 - $82
LARRY VI PC-$94/CD-$106
METAL & LANCE PC 3 - $75
MORTAL KOMBAT PC 3 - $48
MUNDO SUBMARINO PC 3 - $126
OVERLORD PC 3 - $112
PACIFIC STRIKE PC 3 - $109
PINBALL FANTASIES PC-$77/CD-$63
PIRATES GOLD PC 3 - $77
PLANET FOOTBALL PC 3 - $76
PRINCE OF PERSIA 2 PC 3 - $74
PRIVATEER PC-$98/CD-$131
QUEST FOR GLORY III PC 3 - $94
RAVEN LOFT PC 3 - $109
REUNION PC 3 - $85
RINGWORLD PC 3 - $94
RISE OF THE ROBOT PC-$131/CD-$163
ROBINSON REQUIEM PC 3 - $75
SAM & MAX PC-$86/CD-$83
SEA WOLF PC-$98/CD-$138
SIM CITY 2000 PC-$98/CD-$117
SIM EARTH PC 3 - $56
SIM FARM PC 3 - $85
SIMON THE SORCERER PC 3 - $56/CD - $67
SPACE SIMULATOR PC 3 - $163
STRIKER PC 3 - $31
SYSTEM SHOCK PC-$98/CD-$91
SUBWAR 2050 PC-$83/CD-$96
TANKS PC 3 - $98
TASK FORCE PC 3 - $104
TFX PC-$90/CD-$78
THE HORDE PC-$98/CD-$130
THEME PARK PC 3 - $85
TIE FIGHTER PC 3 - $82
TRANSPORT TYCOON PC 3 - $93
UFO PC-$78/CD-$86
ULTIMA VIII PC 3 - $109
UNNATURAL SELECTION PC 3 - $85
WING COMMANDER ARM. PC-$85/CD-$102
ZOOL PC 3 - $30
OFERTAS PC 3 OFERTAS
20000 LEGUAS... PC 3 - $9
ADVANCED TENNIS PC 3 - $8
AFICAN RAIDERS PC 3 - $12
AIR WARRIORS PC 3 - $18
ALIEN BREED PC 3 - $26
ARMA LETAL PC 3 - $14
ASHES OF EMPIRE PC 3 - $30
ASTERIX EN LA INDIA PC 3 - $9
ATF 2 PC 3 - $12
ATOMINO PC 3 - $19
BASKET PLAY OFF PC 3 - $15
BIRDS OF PRAY PC 3 - $19
BODY BLOWS PC 3 - $32
CAZA OCTUBRE ROJO PC 3 - $8
CHISTMAS LEMMING PC 3 - $34
CRAZY CARS II PC 3 - $15
CRAZY CARS III PC 3 - $15
DOUBLE DRAGON PC 3 - $8
ELF PC 3 - $14
EXTASY PC 3 - $15
F-117 A PC 3 - $28
F-14 TOMCAT PC 3 - $31
F-16 COMBAT PILOT PC 3 - $17
FOOTBALL MANAGER II PC 3 - $12
FREEDOM PC 3 - $9
GALATIC EMPIRE PC 3 - $9
GOBLINS PC 3 - $24
GOBLINS 2 PC 3 - $24
GUNSHIP 2000 PC 3 - $28
HISTORIA INTERMINABLE PC 3 - $12
HOT RUBBER PC 3 - $12
INT OPEN GOLF CHAMP. PC 3 - $10
INT RUGBY CHALLENGE PC 3 - $19
ISHAR PC 3 - $15
ISHAR II PC 3 - $26
JETFIGHTER II PC 3 - $35
KAISER PC 3 - $12
KICK OFF II PC 3 - $12
KING MAKER PC 3 - $19
LA MITAD OSCURA PC 3 - $19
LE FETICHE MAYA PC 3 - $16
LEATHER GODDESSES PC 3 - $30
LEGEND OF DJEL PC 3 - $9
LIBRO DE LA SELVA PC 3 - $12
LIVERPOOL PC 3 - $12
LOST DUTCHMAN MINE PC 3 - $12
LUCKY LUKE PC 3 - $9
LUIGI&SPAGHETTI PC 3 - $15
MANCHESTER UNITED PC 3 - $12
MAUPITI ISLAND PC 3 - $12
MAYDAY SQUAD PC 3 - $12
MEDIEVAL WARRIORS PC 3 - $9
METAL MUTANT PC 3 - $16
MILLE MIGLIA PC 3 - $15
NO EXIT PC 3 - $9
OLIMPIADAS 92(GIMNASIA) PC 3 - $9
ONE STEP BEYOND PC 3 - $28
OPERATION COMBAT PC 3 - $9
OUT RUN PC 3 - $8
PACK AIR LAND SEA PC 3 - $24
PACK FUTURE CLASSICS PC 3 - $12
PACK MIND GAMES PC 3 - $24
PANZA KICK BOXING PC 3 - $12
PAPER BOY 2 PC 3 - $19
RAGNAROCK PC 3 - $19
RICK DANGEROUS PC 3 - $8
RISKY WOODS PC 3 - $19
ROGER RABBIT PC 3 - $12
SKIDOO PC 3 - $10
SPACE HULK PC 3 - $19
STARBLADE PC 3 - $16
STREET FIGHTER PC 3 - $8
STRIP POKER 2 DELUXE PC 3 - $15
STUNT CAR RACER PC 3 - $8
SUMMER OLIMPIAD PC 3 - $8
SUPER OFF ROAD PC 3 - $8
SUPERMAN PC 3 - $9
TARGHAN PC 3 - $16
TETRIS PC 3 - $8
UNLIMITED ADVENTURES PC 3 - $19
WAX WORKS PC 3 - $26
WEEN PC 3 - $18
WING COMMANDER PC 3 - $19
WINTER CHALLENGE PC 3 - $13
WINTER OLYMPICS PC 3 - $25
WIZKID PC 3 - $8
WORLD CLASS RUGBY PC 3 - $12
W.CUP ITALIA 90 PC 3 - $8
XENOMORPH PC 3 - $9
ZYCONIX PC 3 - $18

MAIL VxC VENTA POR CORREO

Centros Mail en España

VIGO · BILBAO · BURGOS · PAMPLONA · BARCELONA · BADALONA · ZARAGOZA · SALAMANCA · MADRID · PALMA DE MALLORCA · VALENCIA · ALICANTE · MURCIA · SEVILLA · MALAGA · STA CRUZ DE TENERIFE

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

LUNES A VIERNES DE 9.00 A 19.00 H. SABADOS DE 10.00 A 13.00 h

0 1 3 7 4 9 5 3 8

Ahora tienes tu Centro Mail también en Argentina

¡No te lo pierdas! Es lo mejor al menor precio

TODOS PRECIOS LLEVAN EL IVA INCLUIDO. PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

CD ROM CD ROM

ARMORED FIST	BLOODNET	BUZZ ALDRIN	CORRIDOR 7	CREATURE SHOCK	CYBERWAR
CD ROM - $91	CD ROM - $118	CD ROM - $112	CD ROM - $66	CD ROM - $150	CD ROM - $149
CYCLEMANIA	DARKSEED	DAWN PATROL	DRAGONS LAIR	DREAMWEB	ECSTATICA
CD ROM - $88	CD ROM - $125	CD ROM - $96	CD ROM - $112	CD ROM - $96	CD ROM - $142
F-14 F. DEFENDER GOLD	F 19 STEALTH FIGHTER	FALCON GOLD	INFERNO	INT. OPEN TENNIS	UTIL DIVIL
CD ROM - $115	CD ROM - $69	CD ROM - $128	CD ROM - $101	CD ROM - $104	CD ROM - $104
LITTLE BIG ADVENTURE	LORD OF THE RINGS	MAGIC CARPET	MYST	NHL HOCKEY 95	NOVASTORM
CD ROM - $131	CD ROM - $110	CD ROM - $102	CD ROM - $117	CD ROM - $102	CD ROM - $142
PINBALL DELUXE	RALLY	REBEL ASSAULT	SIMON THE SORCERER	STARLORD	STAR TRECK
CD ROM - $69	CD ROM - $46	CD ROM - $94	CD ROM - $67	CD ROM - $133	CD ROM - $98
ULTIMATE BODY BLOWS	UNDER A KILLING MOON	US NAVY FIGHTERS	WING COMMANDER III	WOLF PACK	ZEPPELING
CD ROM - $82	CD ROM - $160	CD ROM - $131	CD ROM - $144	CD ROM - $91	CD ROM - $134

DAVID BOWIE: JUMP	$ 88	X WING SPC. COLLECTION	$ 108
NOCTROPOLIS	$ 117	LA AVENTURA DEL ESPACIO	$ 157
STRIP POT	$ 69	MUNDO SUBMARINO	$ 157
ULTIMATE FOOTBALL	$ 118	CUERPO HUMANO	$ 189
WILD BLUE YONDER	$ 96	DIDACTA DICC. ENCICLOPED.	$ 155
WORLD CUP GOLF	$ 117	RETRIBUTION	$ 67

INFANTILES

HARRY & H. HOUSE	$ 90
UPSIDE TOWN	$ 102

PACK 10 CD-ROM volumen 2 — NUEVO $65

- PC KARAOKE
- ROCK RAP'N ROLL
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- SPACE QUEST IV
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- ARTS AND LETTERS
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENHANCED

PACK 10 CD-ROM volumen 1 — ¡SUPER PRECIO! $55

- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- TIME MAN OF THE YEAR
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- BEST OF MEDIA CLIP
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

TREASURE PACK $76

- CLIP ART NOVICE
- PHOTO PRO VOMUME 3 PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS SURREAL IMAGERY
- CD FUN HOUSE 9.0
- FONT PRO VOLUME 1 THE ESSENTIALS
- PHOTO PRO VOLUME 3 FLOWERS
- QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS
- NEWSBYTES
- WASHINGTON TIMES 1994 EDITION
- SUPERTOONS

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS $49

- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL

...Y muchos más

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS $43

- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL

...Y muchos más

MORPHOLOGY 101 $57

PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS.

LA EDAD DEL ORO del Pop español $44

11 AÑOS DE MUSICA POP ¡CONOCE LA MUSICA ESPAÑOLA!

GUIA TURISTICA $38

LA PRIMERA GUIA EN CD-ROM. MAS DE 1.000.000 DE DATOS DE ACCESO INMEDIATO, QUE SE COMBINAN CON IMAGEN, SONIDO Y VIDEO. HOTELES, PARADORES, BALNEARIOS, CAMPINGS, FIESTAS TURISTICAS, CAMPOS DE GOLF, RUTAS, MUSEOS, MONUMENTOS...

IDIOMAS MULTIMEDIA

ADULTOS: INGLES, FRANCES — $107

JUNIOR: INGLES, FRANCES, ALEMAN — $94

EXPLOSSION 3 $43

- MAS DE 600 Mb.
- SIN REPETICIONES RESPECTO AL 1 y 2
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

PACKS DE SHAREWARE

Contienen:
- JUEGOS EDUCATIVOS
- PROGRAMAS GRAFICOS
- CLIPART
- BASES DE DATOS
- PROCESADOES DE TEXTO
- UTILIDADES DOS Y WINDOWS
- COMUNICACIONES

...Y muchos más

DR. SHAREWARE II	$28
SO MUCH SHAREWARE	$30
TOO MUCH SHAREWARE	$20
NIGHT OWL	$45
SHREWARE OVERLOAD TRIO (SUPER PACK Contiene 3 CD)	$34

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - $ 38

ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPITI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - $ 38

THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPITAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - $ 38

CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME- PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - $ 38

KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - $ 38

COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - $ 38

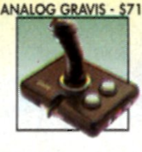
ALONE IN THE DARK II • BENEATH ASTEEL SKY • BEVERLY HIL BILLIES • BLACK SECT • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL 2 • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR-CLAVES • THE HAND OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

JOYSTICKS

SUPER WARRIOR 5 PLUS - $35 · WARRIOR 5 PLUS - $18 · AVIATOR 5 - $53 · INTRUDER 5 - $47 · STARFIGHTER 5 - $18 · RAIDER 5 - $28 · PINTO - $25

TORNADO - $32 · MEGA PAD - $25 · DELTA RAY PC - $18 · ANALOG GRAVIS - $71 · MEGASTICK - $19 · PAD GRAVIS - $35



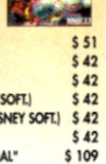





INFANTILES EDUCATIVOS CREATIVIDAD







ALADDIN	$ 72	LA BELLA Y LA BESTIA (W. DISNEY SOFT.)	$ 51
CARMEN SAN DIEGO COSMOS	$ 85	MICKEY 1, 2, 3 (W. DISNEY SOFT.)	$ 42
CARMEN SAN DIEGO MUNDO II	$ 74	MICKEY A, B, C (W. DISNEY SOFT.)	$ 42
CARMEN SAN DIEGO EN EL TIEMPO	$ 74	MICKEY FORMAS Y COLORES (W. DISNEY SOFT.)	$ 42
CARTONERS	$ 109	MICKEY JUEGO PARA MEMORIZAR (W. DISNEY SOFT.)	$ 42
CUCKO ZOO	$ 85	MICKEY PUZZLE (W. DISNEY SOFT.)	$ 42
DISNEY ANIMATION STUDIO (W. DISNEY SOFT.)	$ 70	PC GLOBE 5.0 "EL NUEVO ORDEN MUNDIAL"	$ 109
EAGLE EYE MYSTERIES	$ 85	QUICK II (UTILITARIO)	$ 69
EL REY LEON	$ 72	RAINBOW PASCAL	$ 62
HANNA BARBERA ANIMATION	$ 117	SCOOTERS MAGIC CASTLE	$ 109
KID PIX (GRAFICACION PARA NIÑOS)	$ 85	UPSIDE TOWN	$ 102
LA AVENTURA DE LOS DINOSAURIOS	$ 82	VIDEO JAM	$ 85

RANKING TELEFONICO

¡Llamá al 954-1884, de 9.30 a 19 horas, y votá por tu juego preferido!

SUBI BAJA	PUESTO PCJ 32	PUESTO PCJ 31	PUESTO PCJ 30	NOMBRE DE LOS JUEGOS
=	1º	1º	1º	**Sam & Max Hit the...**
^	2º	4º	5º	FIFA Soccer International
v	3º	2º	2º	Day of the Tentacle
v	4º	3º	4º	Indy Jones & The Fate of...
	5º	—	—	Doom II
v	6º	5º	3º	Monkey Island II
=	7º	7º	7º	Sensible Soccer
=	8º	8º	11º	Gabriel Knight
v	9º	6º	6º	Doom
	10º	—	—	Crime Patrol
v	11º	9º	8º	Mortal Kombat
v	12º	10º	12º	Tie Fighter
v	13º	11º	9º	Igor
v	14º	13º	13º	Mad Dog McCree II
v	15º	14º	19º	Syndicate
	16º	—	—	Rise of Robot
v	17º	12º	10º	Kyrandia II
v	18º	16º	16º	Alone in the Dark II
v	19º	17º	17º	Flashback
v	20º	19º	18º	Sherlock Holmes



LA PIRATERIA ES DELITO
ARMORED FIST
CREATED BY
NOVA LOGIC
LA SIMULACION DE TANQUES DEFINITIVA
ADATTO & RACEDO
FALCON GOLD
CYCLEMANIA
LION KING
Aladdin
CREATURE SHOCK
DOOM II
INFERNO
RISE OF THE ROBOTS
CD-DISK
Distribuye en Argentina
MICRO BYTE S.A.
Software de entretenimiento en Castellano
San José 525 (1076)
Tel.: 381-0256 / 382-8621
Fax: 381-5562 Buenos Aires - Argentina
Súmese a nuestra red de distribuidores